『同級生』総力特集!
國府田マリ子撮りおろしポスター付き
平成7年10月1日発行（毎月1回1日発行）第8巻第10号（通巻83号）平成元年10月2日第3種郵便物認可
PC Engine FAN
DEVELO【でべろ】:クリエイター養成講座
LECTURE
ライトスタッフ・
木村明広さん
新作情報
PCエンジン
スチームハーツ
Linda³/ザ・ティーヴィーショー
PC-FX
アンジェリーク Special
お嬢様捜査網
続・初恋物語/アニメフリークFX Vol.1/ブルー・シカゴ・ブルース
攻略大全
魔導物語I/プリンセスメーカー2/真怨霊戦記/ザナドゥII
Go! Go! バーディーチャンス/天外魔境 電脳絡繰格闘伝/パチ夫くんFX
強力25P
美少女ゲームに恋する大特集
エルフ✕NECアベニュー
プラス
夢の対談
エルフ蛭田社長 VS. NECアベニュー多部田プロデューサー
徹底攻略
同級生
最新情報
同級生2/ドラゴンナイト4/DE・JA
NEC HEも出展した
夏コミ総集編
1995 OCTOBER
640YEN
10

マルチメディアのNEC
ある時は屋敷のメイド。
またある時は凄腕の傭兵。
しかして、その実体は――。
愛の戦士ハニー
PC-FXに堂々登場!!
変わるわよ
CUTEY HONEY
キューティーハニーFX
原作／永井豪とダイナミックプロ
制作／データウエスト
キャラクターデザイン／大貫健一
近日発売 希望小売価格 8,800円（税別）
フルアニメーション アドベンチャーゲーム
PC-FX専用ソフト
C 1995ダイナミック企画　C DATA WEST, INC.　C NEC Home Electronics, Ltd
PC-FX
アニメファンクラブ
会員募集中!
入会希望の方は――
NEC PC-FXアニメファンクラブにご入会希望の方は、あなたの住所・氏名を書き80円切手を貼った返信用封筒を下記の宛先を書いた封筒に入れ「入会案内希望」係まで送ってください。入会案内書をお送りします。
宛先
〒104東京都中央区湊2-16-25ライオンズマンション鉄砲洲3-702号
PC-FX アニメファンクラブ「入会案内希望」係（問い合わせ先）03-3555-8226
第1回
ファンクラブ
会報のご紹介
年4回 会報を発行します。

ハニーフラッシュー！

元祖美少女戦士『キューティーハニー』が、フルアニメーションのオリジナルADVとしてPC-FXに復活。南の島で起きる失踪事件の謎を追って、ハニーの新たなる冒険が始まるぞ!!

## グラフィックは1万枚以上！ イベント満載！

ダイナミック企画監修による１万枚以上の描き起こしグラフィック。40分以上のアニメーションとアドベンチャーシーンで多彩なイベントが展開。

▲プレイヤー自身のセリフ以外は、すべて音声で表現。また「会話」や「調査」といった行動は、すべてフルアニメで表示されるぞ。

▲次々と失踪をとげる少女たち。プレイヤーはハニーと協力して事件の謎に迫っていくのだ。

▲ハニーといえば忘れちゃいけないお色気シーン。お約束のグラフィックも目いっぱい登場！

## PC-FXならではの白熱フルアニメーションバトル！

ストーリーの要所に待っているのはフルアニメによるバトル。ADVにありがちなコマンド総当たり方式や、デジコミとはひと味違う、まったく新しいADVなのだ。

フルアニメバトル。プレイヤーは、ハニーにさまざまな指示を与えて戦いをサポート。

アニメであそぼ♥

### ★ゲームストーリー★

レジャー島アウストラルアイランドで起きた失踪事件。
謎を追うプレイヤーは、如月ハニーと名のる美少女と出会う。
彼女こそ愛と正義の戦士キューティーハニー。
事件の陰に暗躍するのはハニーの仇敵、悪の組織パンサークロー
だったのだ。果して2人の運命は？

◀シスタージル
パンサークローの大幹部。ハニーのライバル

▼藤原美紅
失踪事件に巻き込まれるサブヒロイン。

◀早見団兵衛
ハニーの正体を知るパートナー的存在。

▶如月ハニー
悪と戦うアンドロイド戦士。空中元素固定装置で7変化する。

イメージキャラクター［ロルフィー］

MONTHLY PC Engine FAN
1995 OCTOBER 10

# 美少女ゲームに恋する大特集

## エルフ×(プラス)NECアベニュー



CONTENTS

特別付録♡

同級生総力特集の締めくくりということで、今月号は付録に國府田マリ子さんのポスターを用意しました。夏の忙しいスケジュールの中、スタジオに来ていただいた國府田さんはお話どおり可憐な方でした。

撮影・岩切等／ヘアメイク・田中大作／スタイリスト・福田ますみ／ケーキ・大山栄蔵

COVER
●原画／高田明美
●彩色／スタジオK
●CG／小林功一郎
●デザイン／川田博

＜発売＞株式会社徳間書店　＜編集・発行＞徳間書店インターメディア株式会社　●発行人／山森尚　●編集人／北根紀子　●副編集長／福成雅英　●編集委員／村田憲生　＜編集＞●スタッフ／（東京）伊藤明照・黒井敏典・須佐雅之　（仙台）千田誠行●アシスタント／（東京）相崎勝保・大野哲次・中澤直広・福田昌弘・三浦利夫　（仙台）大石美智子・佐久間弘子・井出友希・鈴木享子　＜広告＞●部長／和田秀実●スタッフ／大内隆・加藤千香子　＜販売＞●部長／遠藤剛　●スタッフ／石井基之・吉野なおみ　＜EPR統括室＞●スタッフ／佐瀬伸治・高橋栄治・曲田絵里佳・山田政彦　＜デザイン＞●AD／川田博　●スタッフ／（仙台）鈴木徳房　●アシスタント／（仙台）板橋里佳・今村奈緒美・佐藤祥子　＜協力＞●校閲／笠原紀彦　●編集／安藤美保　●写真／占部英文・島崎英俊・守屋貴章　●デザイン／アドバンス・伊藤デザイン室・カワタヒロシデザインルーム・K'S工房・K Plus artworks・ミニズ　●フィニッシュデザイン／株式会社キンダイ・株式会社つかさコンピュータ・ターゲット・有限会社湯目写植工芸　●印刷／大日本印刷株式会社



※本誌掲載の画面写真は、スペック内の開発状況が100%となっているもの以外は開発中のものを掲載しています。

## GAME INDEX



### スペック表の見方

FX CD-ROM

①PC ②スーパーCD-ROM²
メーカー名:徳間書店インターメディア
発売予定日:8月25日
予定価格:8800円(税別)
ジャンル:シミュレーション
継続機能:バックアップメモリ
その他:最大2人プレイ可/マウス対応/メモリベース128対応
開発状況:80%(7月10日現在)

①機種　PCはPCエンジン、FXはPC-FXを示します。
②対応媒体　それぞれの機種の対応している媒体を示します。アーケードカード対応は、アーケードカード使用時に何らかのメリットが見られるスーパーCD-ROM²ソフトを示します。
③メーカー名　原則として発売元のメーカー名を示します。
④発売予定日　この号を売っている時点での発売予定時期を示します。
⑤予定価格　メーカー側の希望する販売予定価格を示します。
⑥ジャンル　編集部で判断した、便宜上のソフトの種別を示します。
⑦継続機能　ゲームを継続する機能が付加されている場合、その形態を示します。ジャンルによってはコンティニューの表記を省略している場合があります。
⑧その他　ソフトに周辺機器が必要、もしくは対応している場合、その形態を示します。同時プレイは最大人数、マウスや6ボタンパッドについては、必要なものについては「専用」、それ以外は「対応」で示します。またメモリベース128(セーブくん含む)については、データセーブに必要な場合、「専用」と表記しています。
⑨開発状況　ソフトの開発進行状況を、編集部で定めた基準にそって各メーカーに判定してもらったものです。


●ウル技に関する質問は
☎022-213-7555
●それ以外の記事に関する問い合わせは
☎03-3573-8644

読者のみなさまからのお問い合わせは、休日を除く月曜～金曜の午後1時から6時の間、上記の番号で受け付けています。質問は、本誌記事に関することのみに限らさせていただいております。ゲームの解答やヒントに関してはお答えできません。

●バックナンバーに関するお問い合わせは
☎03-3573-8613(販売部)
●広告掲載に関するお問い合わせは
☎03-3573-8612(広告部)

SUPER CD·ROM² SYSTEM
天に、地に、怨霊の戦慄き
この世に怨みの無い方はございません
人の命が短いばかりに
人の情けも事の善悪も欲望の限りも
悟りの道が遥かなため人の怨み
この世を怨み旅立つのでございます
その旅立ちすら無念がゆえに
この世に残した
怨みがつのり
死する事も生きる事も
出来ない姿でのたうちまわり
死霊が怨霊と化してこの世に
満ち溢れている事でございます
誠この世は怨霊の群の
渦に巻かれた姿なれど
不幸にも人はその姿見えず
業のさだめの為か
生ある人は怨みを生み
続けているのでございます
あな恐ろしや遥かこの世は本当に
地獄の姿に化するのでございます
度肝を抜く、本格的ホラーアドベンチャー
PCエンジンで美しくリアルに復活!!
リアルな設定を活かす為に3Dレンダリングを採用し、架空の街並みを現実的に表現。
光源、影、写り込みといった高度なCG技術を惜しみなく投入した画面、
そして"霊"という不確かな存在を表現するために、
モーフィングやメタボール、モーションといったアニメーション技術を使用し、
プレイヤーの恐怖心を一層引き立てます。
メインキャラ30人、
総勢100名以上登場!
真怨霊戦記
シリーズ第1弾!
9月22日発売
価格8,500円(税別)
©1995フジコム ©ソフトスタジオWING
Fujicom co., ltd. 株式会社フジコム
〒111 東京都台東区東上野3-14-7 龍田ビル3F
TEL.03(5818)6907(代)

# 美少女ゲームに恋する大特集♡

# ELF プラス ✕ NEC Avenue

## 夢の対談 ELF 蛭田社長 VS. NECアベニュー 多部田プロデューサー

●本誌データバンクにおいて、前人気第１位を独走している『同級生』。その誕生秘話が語られるぞ

### 最初の出会いは一本の電話からはじまった

――まず、NECアベニューとエルフの歴史というか、お付き合いの始まりから教えてください。

多部田プロデューサー（以下多部田）：そうですね。『ドラゴンナイトⅡ』の移植の時に、私のほうから、いきなりお電話を差し上げたのが最初です。

蛭田社長(以下蛭田)：なつかしいですね。

多部田：その当時は、コンシューマのゲーム業界において、美少女ゲームっていうのは、流通でも取り扱いづらかったんですね。ゲーム業界全体が保守的だったんです。まあ、その当時のノリというのが美少女ゲームっていうのは、Hビジュアルばっかりで中身がないっていうのが評価だったわけです。でも、『ドラゴンナイト』シリーズだったら中身がしっかりしているし、コンシューマ化できるんじゃないかってことで、まずは、エルフさんにお話をしてみようと思いまして、飛び込み同然にお約束いただいたのが、始まりです。

蛭田：何年くらい前の話でしたかね。

多部田：だいたい、４年ぐらい前ですね。

――PCエンジンへの移植のお話が多部田さんからあって、どう思われましたか？

蛭田：うれしかったですね、間口が広がりますし。でも、単純に、声をかけて頂いたこと自体がうれしかったですね。声をかけていただくということは選んでいただいているわけですから。

――そこから、エルフ+NECアベニューという路線がスタートするわけですね。

多部田：ええ。移植の段階において、18禁部分の直接的な表現をカットしていただいて、新しいビジュアルの描きおこしと、コンシューマへの移植作業はエルフさんにお願いしたんです。

――それでは、『ドラゴンナイトⅡ』はエルフさん自身が移植をおこなっていたんですか。

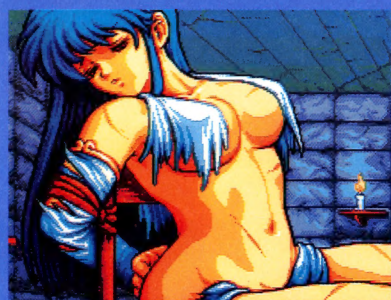
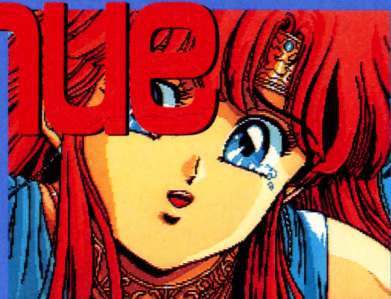
多部田：ええ。音声録りの部分とシナリオを口語体に直したりといった部分は私のほうでやりましたけれど。事実上、『ドラゴンナイトⅡ』というのは、エルフさんのコンシューマ第１作です。

**蛭田昌人氏　プロフィール**

ひるた・まさと。(株)エルフ代表取締役社長。エルフ作品のシステムとシナリオ全般を担当している。そのストーリー性の高いシナリオと、斬新なシステムでゲームを創りつづけている。代表作：『ドラゴンナイト』シリーズ、『同級生』、『同級生２』など。

**多部田俊雄氏　プロフィール**

たべた・としお。NECアベニューのプロデューサー。数々の人気ソフトのPCエンジンへの移植をおこなっている。また移植だけでなく、オリジナルタイトルにも意欲的に取り組んでいる。代表作：『モンスターメーカー　闇の竜騎士』、『卒業』など。

# 良い作品を創るコツってなんですか？

## ゲームは楽しんで作りたい

――『ドラゴンナイト』シリーズの開発秘話をお聞きしたいのですが。

**蛭田**：私が『カオスエンジェルス』というパソコンのゲームが大好きだったんです、それが原点ですね。3Dダンジョンを舞台にしたゲームで、ストーリー性があり、なおかつHなものを、というのが『ドラゴンナイト』の第1作目の、そもそもの発想です。

――そこからシリーズが始まっていくんですね。シリーズが進んでいくとやはり難しい点が多々あったと思うんですが？

**蛭田**：そうですね。シリーズものって、変えちゃいけない部分もあれば、変えなくちゃいけない部分もあるわけです。その中で、ユーザーを良い意味で裏切っていきたいんです。ユーザーを驚かせたいんです。『I』ではひとりだったので、『II』では3人ですけれどパーティ制にしましたし。『III』の時は、絶対ダンジョンでくるなって思うじゃないですか？　だからフィールドをやっちゃえって感じで。とにかくマンネリになりたくないというのがあるんですよ。

――それで『4』では新しいシステムが導入されたんですね。

**蛭田**：『III』でやめようとは思っていたんです。けれど、竹井さんの絵でRPGを、『ドラゴンナイト』を創ったら違うモノができるんじゃないかと思ったんですね。つまり、『4』は新しいドラゴンナイトの第1作目なんですよ。

――そして、シリーズ全部のPCエンジン、PC-FXへの移植が決定したわけですが、蛭田社長からこうして欲しいというような希望はあったんでしょうか？

**蛭田**：正直にいうと、ないです。

**多部田**：私としては、こうしたほうが良いんじゃないの、と言われたほうが現場としては張り合いがあるというか…（苦笑）。

**蛭田**：（笑）基本的に司る人間っていうのはひとりでいいと思っているんです。船に乗って、みんながみんな舵取ったら、ぐるぐるその場で回っちゃって全然、物事が進まないじゃないですか。ですから、任せたんであれば、信頼しているということなんですから、その方のセンスで選んだものがベストなんですよ。

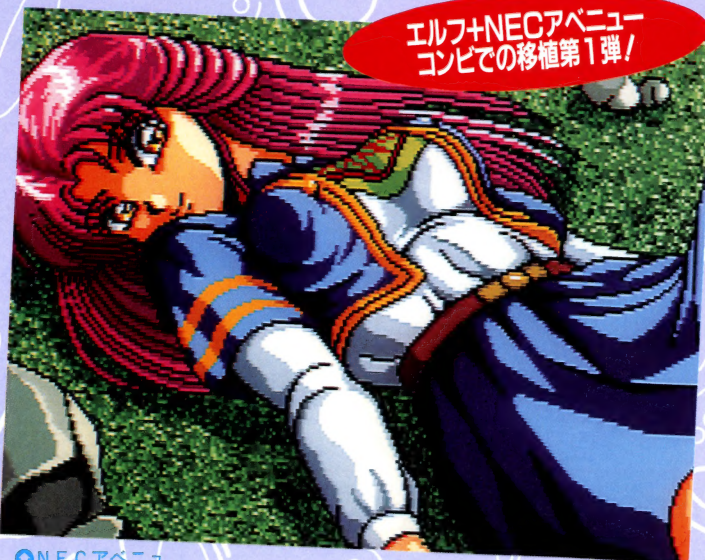
## 竹井正樹との出会いが『同級生』を産む

**蛭田**：『ぴんきぃ・ぽんきぃ』というソフトがあるんです。私がエルフを始めてすぐに出したソフトなんですけど、そこで『同級生』に使っている箱庭的な町を自由に動くというアイデアはあったんですよ。『同級生』を創るときに、創るからには失敗したくなかった。で、竹井さんと知りあって、絵を見せてもらったんです。それで、この人の絵ならばいけるんじゃないかと思って、始めたわけです。

――そこから『同級生』が誕生したわけですね。

○『同級生』のアイデアは『ぴんきぃ・ぽんきぃ』から始まった

○手前の方が蛭田社長。左奥には多部田プロデューサー。お2人とも非常にお忙しいなか、対談の場に駆けつけてくれた。時のたつのを忘れて話は続いていた

○今回の対談に、快く応じてくれた多部田プロデューサー。お2人のお話は、まさに真剣勝負。くだけた話のなかにも、ゲーム製作に関する情熱を垣間見ることができた

○NECアベニューとエルフの共同移植ソフト第1弾である『ドラゴンナイトII』。このソフトの登場がコンシューマにおける美少女ソフトを開拓した

## 夢の対談 蛭田社長VS.多部田プロデューサー

蛭田：『ぴんきぃ・ぽんきぃ』で考えていたことを、どうしてやったかっていうと、ゲームって自分が誰かになりかわって戦ったり、冒険したり、人と会ったり。夢を売る商売じゃないですか。それを現実に置き換えたら何になるのかなってなった時に、ああいう世界ってのができたわけです。リアルにしなきゃいけないんですけど、あまりリアルにするとゲームじゃなくなってしまうし、そのへんのバランスが難しいところなんですけれどね。こういうシステムを作ろうじゃなくて、こういうゲームがあったらいいな、でできたのが『同級生』なんです。

多部田：最初は、『同級生』の移植は、まず不可能だと思ったんです。目的が目的なので、まず無理だろうと。でも、ちょっと待てよって話になったんです。

——というと？

多部田：実際にそういったシーン（ラブシーン）があっても、作品の趣旨を理解してもらえば、移植は可能になるんじゃないのかと思うようになったんですね。エルフさんの趣旨を、それほど大きくかえずにコンシューマー化に挑戦していきたい、というのがありましたね。結果として、諸問題をクリアできたからこそ、ここまで盛り上がっているんですけれど。

——そして『2』の移植も決定したわけですね。蛭田社長にお聞きしたいんですが、『2』を創る上で気をつけた点はありますか？

蛭田：『1』の時には、単純にナンパゲームと考えてたんですよ。エンディングもどっちかっていうとHゲームのモノだったんです。そうしたら、ユーザーの方から怒られたんですよ。これは恋愛ゲームなんだ、というふうに言われたんです。その時にはユーザーの方の言うことが正しいんじゃないかと思ったんですよ。ユーザーさんは夢の中で本気で遊んでくれているんだ、だったら最後まで夢を売る形で終わるゲームにしたい。それが『2』なんです。だから『1』と同じシステムを使用してはいますけど、『2』というのは違うゲームになっていますね。

### 「蛭田社長にお伺いしたいことがあるんです」

多部田：あの、シナリオをお書きになるとき、主人公の名前、タケルですとか、りゅうのすけですとか、どうやってお決めになっているんですか？

蛭田：あんまり、深く考えたりはしてないです。最初にシナリオを書くときに名前をきめないといけませんから、その時に決めた名前がそのまま主人公になるというパターンが多いんですよ。それに、ウチのゲームの場合、名前が変えられるのであんまりこだわったりはしてないんですよ。例えば、りゅうのすけという名前は6文字ですよね、普通の名前だったら6文字もあれば足りるだろうと。

多部田：でも、じつにしっくりくるんですよ、主人公の名前って。表現を変える部分を直していてホントにしっくりくるんですよ。

——最後にお聞きしたいんですが、良い作品を創り続けるコツってなんなんでしょうか？

蛭田：やっぱり、楽しみながら創ることじゃなんんですか。

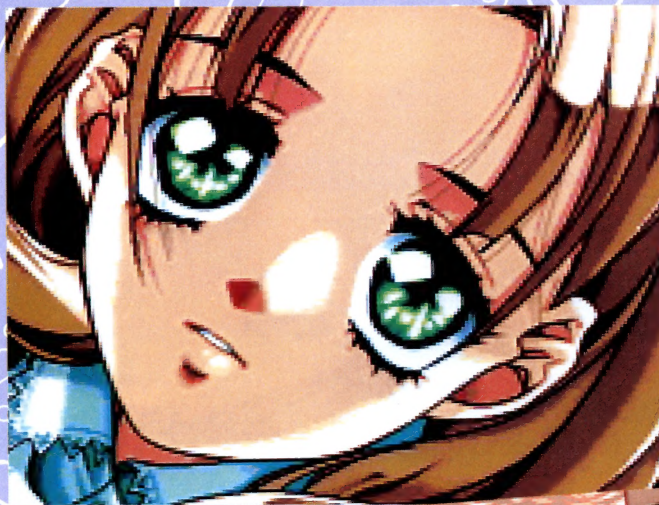
多部田：私自身さまざまな形でオリジナルなものを創ろうと挑戦しているんですけれども、やっぱり壁がものすごく高いんですね。今のゲームって、ひとりでは創れないですよね。私から見ていて、蛭田社長のこだわりに対して、周りがついてきているっていうのが、おもしろい作品を創るコツなのかなって思うんですが、実際いかがなもんでしょうか？

蛭田：うーん…こだわりますし、引けない部分は言います。こうあるべきだと思ったらそのとおりにしてもらいますし…、難しいですね、良い作品を創るコツって。

多部田：企業秘密ですよね、やっぱり。

蛭田：うまく言葉にできれば何でもいっちゃうんですけれどね。私自身の個人的な部分であれば、さっき言いましたけど、楽しんで創ること。自分がやりたいと思うゲームを創っちゃう。後は、ユーザーがこうしたら喜んでくれるんじゃないかなとういことを、労力を惜しまずにやることじゃないですかね。創るってことに関しては、大人げないですから、私は。でも実際、創りつづけていくのは、並大抵のことじゃないですよね。

多部田：そうですよね。

蛭田：でも、創っている時っていうのは楽しいですよね。大変で、苦しくて、徹夜が続いて眠れないときとかあると辛いんですけれども、楽しいですよ。楽しい仕事なんじゃないんでしょうかね。

### ま・と・め

現在、本誌読者が一番期待しているソフトはPCエンジンならば『同級生』、PC－FXでは『同級生2』なのは間違いない。今回産みの親である、エルフの蛭田社長とNECアベニューの多部田プロデューサーのお2人に、話をうかがっていて感じたことは、ゲームを創るという情熱だった。蛭田社長が情熱をもって創ったゲームを、コンシューマ化したいという多部田さんの情熱に、蛭田社長が信頼し、そのすべてをまかせている。それを、強く感じることができた。蛭田社長のおっしゃった、自分が楽しんで遊べるゲームを創りたい、この言葉が、エルフ作品の面白さの秘密なのではないのかと、感じられた。蛭田社長の情熱と多部田さんの情熱が切磋琢磨していく限り、エルフ＋NECアベニューの作品が産まれていくことだろう。最後に、お忙しい中今回の対談の場に登場して頂いた、蛭田社長と多部田プロデューサーに、お礼を申しあげたい。

全キャラ全イベント完全紹介
どうきゅうせい
同級生

# ハッピーエンドを迎えるための必須3カ条

意中の女の子のハートを射止めるのは、現実の世界同様、かなりの苦労がいる。ましてや、複数の女の子を同時にモノにしようと思えば、それ相応の努力が必要なのは当たり前。そこで、ここでは女の子たちとハッピーエンドを迎えるための「心構え」を伝授。「最高の夏休み」とするためにしっかり心に刻み込んでほしい。

○高校生活最後の夏休み。どれだけの思い出を作ることができるかな

## とにかく歩き回って話をしよう

とにかく歩く、歩く、歩き回る、これが基本だ。歩かなければ女の子たちと会うこともできないし、デートもできない。歩きもせずに♡♡♡しようなどとは、もってのほかだ。ただし、ただやみくもに歩くだけでは骨折り損の何とやら。女の子たちか町中で活動（？）しているのは、だいたい午前8時から午後10時ぐらいまで。この時間以外ではめったに女の子たちに会うことはできないので、家に帰ってセーブ（寝る）をしよう。

○電車による無意味な移動は時間ロスのもと

○こんな遅くに会うこともあるが、基本的には夜は人はいない

## スケジュール管理をしっかり行う

「同級生」では、町中での移動は1回15分、学校内では10分、電車では30分かかるようになっている。そのため、女の子たちとのデート、特に電車で移動する矢吹町での約束では、時間に余裕をもって行動することが必要。また、時間通りに待ち合わせの場所に行ったのに、ほかのキャラクタが出てきて無駄話をさせられるなんてこともあるので、約束よりも15分くらい前には着くようにすること。デートの約束が複数あるようなときは、紙にメモしておくようにしよう。

○デートの約束はメモ。けっこう忘れがちだぞ

○時間にルーズなのはダメ。余裕をもって動こう

## アフターケアは万全に！

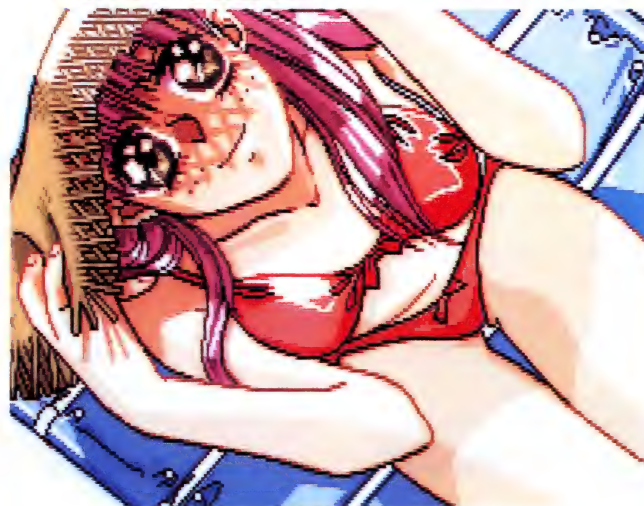
「同級生」では夏休みの最終日、つまり31日に、意中の女の子1人に自分の思いを告白しなければならない。もちろん、ナニもなかった女の子に告白をしたところで、相手にしてもらえるわけはないけど、♡♡♡さえしてしまえばOKいうことでもないんだ。特に年上のお姉様方の場合は、本当に「ひと夏の経験」に終わってしまうことがある。これを防ぐためには、♡♡♡を終わった後もこまめに顔を出して話をすること。間違っても♡♡♡したことを後悔しないこと。相手の女の子を傷つけることになるからね。

○♡♡♡すれば終わりってわけじゃない

○♡♡♡後も話をしに行こう

○ハッピーエンドを迎えられるかな？

待ちに待った発売まであとわずか。今回は14人の女の子たちの全イベントを一挙紹介。「素敵なひと夏の経験」をみんなにも体験してもらおう。

PC スーパーCD-ROM²
メーカー名：NECアベニュー
発売予定日：9月29日
予定価格：8800円（税別）
ジャンル：アドベンチャー
継続機能：バックアップメモリ
その他：マウス対応
開発状況：90％（8月17日現在）

# 全16人の女の子と仲良くなるためのマル得情報

ここでは先負町、矢吹町のマップを使って、女の子たちと出会いやすいポイントを紹介。そこに登場する女の子たちと発生するイベントを解説していく。どんなイベントがどこで起こるのか、また、そのイベントがどんな意味を持つものなのか？　なにげない会話の中にも、女の子たちのハートをつかむヒントが隠されているのだ。

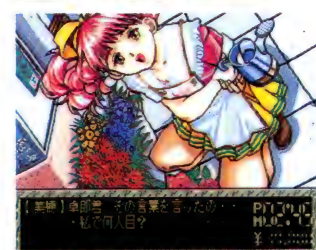
八方美人でないと、１人でも多くの女の子をモノにはできないぞ

## 同時攻略できない6人の女の子

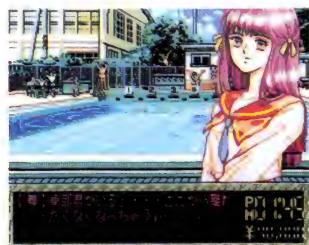
登場する女の子たちは全部で16人だけれど、すべての女の子と１回のプレイで♡♡♡できるわけではないんだ。というのも、「あの子と♡♡♡すると、この子とはできない」という法則（？）があるからなんだ。具体的には斉藤真子、亜子の姉妹と田中美沙、鈴木美穂の仲良しコンビ、正樹夏子と仁科くるみの3組。彼女たちをモノにしようと思ったら、どちらか一方はあきらめなければならないんだ。

美穂＆美沙の親友コンビ。友情は裏切れない？

真子＆亜子姉妹。姉妹そろってという訳には…

くるみ＆夏子。好みがハッキリ分かれそう

イベントも２人に絡むものが多い

## 3種類のイベントの特徴を解説

『同級生』のなかで発生するイベントは、涙をさそうドラマティックなものから、町中でたわいもない世間話をするだけのものまで実に様々。けれど、それらのイベントを１つ１つ見てみると、いくつかのタイプに分けることができるんだ。ここでは、イベントの発生条件を基準にして3つのタイプに分類。各タイプの特徴とそれらのイベントの意味や対処法などについて解説していく。

会話の中にも女の子の気持ちが…

なかなか見つからないイベントも

### ランダムで発生するイベント

時間や場所などには関係なく発生するイベントは、単なる世間話のようなものが多く、これといって重要なものはない。ただし、こういった世間話的なイベントを積み重ねていかないと、デートの約束などができないことも多いので、イベントそのものに意味がなくとも、女の子に会うこと自体に意味があるんだ。また、女の子たちのなかには、特定の場所（お店や学校）などでは会えないキャラクタもいるので、彼女たちと話をするためにはひたすら町の中を歩き回って捜し回るしかない。ゲーム中盤以降では夏子やよしこ先生などとこのパターンで会うことが多い。

町の中での何気ない会話。これを続けていくと…

少しずつ内容に変化が現れる。イベントが進んでいるのだ

会話の中に女の子の気持ちが見えるようになってくる

### 場所が特定されるイベント

発生する場所が特定されているイベントは、女の子たちと出会ったり、デートの約束をしたりする重要なイベントが多い。ちはるやひろみ、麗子との出会いのイベントがこのタイプ。これらのイベントは場所が特定されているだけで、発生する時間は厳しく決まっているわけではないので、「心構え」を守って歩き回っていればクリアしそこねることはまずないはずだ。

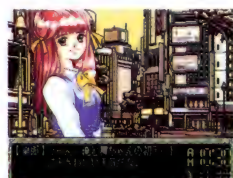
駅でナンパするちはる。時間は昼過ぎ以降がいい

普段は用はないんだけれど、ひろみに会いにいこう

麗子登場。部屋の窓を開けなかったら絶対に見えない

麗子の荷物持ち。時間無制限？で先負町駅にいる

### 時間・場所が特定されるイベント

デートイベントなどの最重要イベント。『同級生』の女の子たちはそんなに気が長いわけではないので、30分も待たせようものならとっとと帰ってしまう。デートをすっぽかしたりしたらハッピーエンドはないぞ。また、イベントが少ないよしこ先生の重要イベントがこのタイプだ。

デートイベントはもちろん時間、場所指定アリで行う

時間にはできるだけ余裕をもって行動するようにしよう

## ポイント別出現女の子マップ

先負町、矢吹町の中の女の子と出会いやすい場所と、重要イベントが発生する場所を10ヶ所をピックアップして紹介していく。1日1回は日課としてこの10ヶ所は必ず回るように。また、特定の女の子が目当てのときは、その子と出会いやすい場所を重点的に回ろう。

### 1 先負学園

出会いやすい女の子は、舞、美穂、美沙、真子、よしこ先生。ゲーム中盤までは日に1度さとみとも会うことができる。また、学校内ではないが、学校のすぐそばでよしこ先生に関わる重大イベントが、終盤に発生する。

### 2 先負公園

舞、くるみなどと会いやすい場所。ここで起こる重要イベントは亜子とのデートと、さとみに関わるイベント。両方ともゲーム中盤ぐらいまでに発生する。また、両イベントとも発生後に再度訪れると2人と会うことができる。

**先負町** 大きな町のわりには娯楽施設などはない。自宅近くの空き地には1万円入りの封筒があるほか、クイズに正解すればお金が手に入る。

### 3 自宅前

自宅前では、舞、美穂、美沙、くるみ、よしこ先生と出会える。序盤ではただの世間話程度の話しかできないが、中盤以降は重要イベントが多い。また、部屋に電話が掛かってきて発生するイベントもあるので、午後10時ぐらいまでにはいったん部屋に戻っていたい。

重要イベントもけっこう起きる場所。1日に数回は戻ってこよう

### 4 OTIMTIM

さとみをはじめ、くるみ、夏子かおりなどと会える。一哉とくるみ、夏子とのデート現場などもよく見られるほか、ひろみやちはるたちとのデート(?)などにも使う。初日にブティックで一哉にお金を貸していれば、翌日ここで一哉からお金を返してもらうことができる。ちなみに営業時間は午前10時から午後7時まで。

いろんなカップルのデートシーンが見られるポイント

**矢吹町** イベント時以外には役に立たない場所が多い。

### 9 矢吹町公園

ここでは舞、夏子などに会える。重要イベントとしてはひろみとのデート、くるみとのボート乗りなどがある。会える女の子の数はあまり多くないけれど、夏子がお目当ての場合は夏子がブティックをやめた以降、要チェックのポイントといえるだろう。

### 10 矢吹町駅

重要イベントは何といっても舞とのデートの待ち合わせ。楽しい遊園地でのデートが待っているので遅刻だけはしないように。また、序盤はかおりと親しくなれる重要ポイントなので、こまめに足を運ぼう。

人が多く集まるところだけに、出会いも多い場所

### 5 川原

普段は学校への通学路でしかないけれど、イベントが発生する場合だけ川原のグラフィックが見られる。ここで発生するイベントはさとみ、亜子、美沙に関わるもの。いずれも重要なイベントで、ハッピーエンドを迎えるためには絶対欠かせないイベントなんだ。

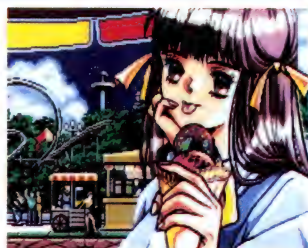
### 6 先負町駅

ほとんどの女の子と出会える。重要イベントとしては一哉との待ち合わせやちはるのナンパ、麗子の荷物持ちなどがある。重要なイベントが多い場所だけれど、なかでも初日に起こる一哉との待ち合わせをすっぽかしてしまうと、夏子とは知り合えなくなってしまう。

### 7·8 登渡り医院·藤田製作所

藤田製作所はひろみと一番最初に会える場所。登渡り医院ではやよいに会えるが、かおりと♡♡♡していないと中に入ることはできない場所。そのほかには、舞、くるみ、美沙、よしこ先生などと会うことができる。重要イベントはひろみとやよいに関わるものだけ。

# 全イベント完全網羅！ キャラクタ別完璧攻略ガイド

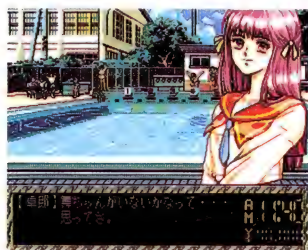
ここからはオリジナルキャラクタ3人を除く14人の女の子たちのそれぞれのイベントと主人公との関係などを解説していく。どんなドラマを経て、女の子たちが主人公と結ばれることになるのか、ストーリーに沿って詳しく紹介していくぞ。

⇧イベントを総まとめ

## 先負学園のアイドル―桜木 舞―

先負学園のアイドルであり、主人公が追っかけている女の子。序盤の会話シーンを見ると主人公に対して好意を持っていることははっきりしているのだが、厳しい家で育てられたせいか自分の気持ちを素直に打ち明けられないようだ。

⇧水着姿もキュート

### プールへ行こう！

舞ちゃんに初めて会えたのは8月10日。プールで話をすることができた。その後は公園や登戸り医院、プール、保健室などで何度も会うことができた。一方、舞ちゃんを狙っているライバルの健二も、頻繁にプールなどに通っている様子。「舞には僕がふさわしい」などといって、何かと牽制してくる。けれど、何度か話をしてみると、舞ちゃんの気持ちはすでに誰かに傾きはじめたらしい。もちろん、健二ではないようだが…。

念願だったデートの約束をようやくとりつけたのは8月18日。会うたびに何度もアタックしたのが功を奏したようだ。舞ちゃん自身も初めてのデートのようで、健二より一歩リードといったところか。

⇧舞ちゃんの場合プールは最重要

⇧会うたびにしつこくデートの誘い

⇧自宅にまで来てくれる？

### 遊園地での初デート

デートは8月24日、矢吹町にある遊園地に決定。午前10時に矢吹町駅で待ち合わせをすることになったが、よくよく話を聞いてみると舞ちゃんは遊園地が嫌いらしい。子供の頃、遊園地にまつわる嫌な思い出があるようなのだ。詳しいことは話したがらないけれど…。それ以降は、町で会ったときにも「デートの約束は覚えている？」と聞いてきたり、水着姿のまま校庭に飛び出してきたりと、本当に24日のデートを楽しみにしてくれているようだった。

⇧こんなお茶目な一面も持っている舞ちゃん

## 失恋を乗り越えて―黒川さとみ―

喫茶店「OTIMTIM」を仕切っている（？）さとみ。主人公の幼なじみでもある彼女には、最近彼氏ができたらしい。主人公相手にのろけまくるが、彼氏の名前は明かそうとしない。どうやら彼氏とはごく身近にいる男らしいのだが…。

⇧さとみとの関係が分かるね

### 体育倉庫での秘め事

まったく用がないはずの体育倉庫で何度も出会うさとみ。どうやら誰かに会っているらしい。

8月17日、今度は突然「OTIMITIM」を休んでしまっていた。心配になって捜し回ると、通学路途中の川原にさとみの姿を発見。いつになく女らしいさとみと話をすると、どうやらつきあっている彼氏とのことで悩んでいることが分かった。しかも問題の彼氏というのが、あの健二であるらしいことも…。

⇧こんなところでいったい何をしてんだか。態度もあやしい

⇧川原に座り込んでいるさとみ。寂しげな表情が…

### 鳴り響く電話のベル

失恋現場を偶然目撃してしまったのは8月18日。体育倉庫の前で健二に会った後、中を覗いてみると、独り涙するさとみの姿が。どんななぐさめも無駄に思えるさとみの姿に、何も声をかけずにその場を立ち去ることにした。

翌日心配して「OTIMTIM」に行ってみると、やはりさとみの姿はなかった。ところが、午後10時すぎに自宅に戻ってみると、電話のベルが鳴り響いた。先負公園から電話をかけてきたさとみの、「すぐに来てほしい」との言葉に急いで公園へと向かうと、真っ暗な公園の中でブランコに揺られているさとみを見つけた。昨日の失恋についての自分の気持ちをすべて打ち明けるさとみ。終わった恋を吹っ切ろうとする決意が見えた。

⇧何やら怪しげな健二の姿が

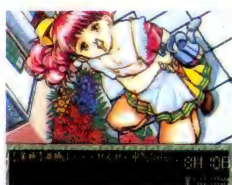
⇧悲しい恋の結末。しかし、健二だけは許せねえ

⇧こんな時間に突然さとみからの電話が。いったい何が…

⇧何もかも忘れさせてやろう

## 性格は正反対でも大の仲良し—鈴木美穂&田中美沙—

2人は外見はもちろん、中身も正反対な女の子。ところがこの2人は大の親友同士なのだ。

この2人の悩みはといえば、美穂の恋愛問題。どうやら美穂は、主人公に恋してしまっているらしいのだ。「先負学園の要注意人物」全女生徒たちから言われている主人公に、親友の美穂が恋してしまったらしいと知って美沙も頭を抱え込んでいる様子。この恋の行方はいかに…?

まるでお人形のような美穂。主人公にも好意を抱いている

元気一杯の美沙。主人公とはケンカばかりしている

## 映画館でイタズラ

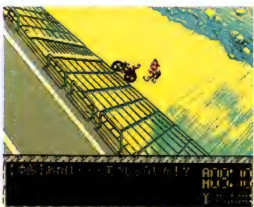
恋心を寄せてくれている美穂をデートに誘うのは簡単だった。8月14日、映画館の前で出会ったときに思い切って映画に誘ったらあっさり成功。2人で映画を見ることに。真っ暗な映画館の中、多少まわりに人がいようが何もしないのは男じゃない! とばかりに、さっそくイタズラ開始。無抵抗なのをいいことに、エッチなイタズラのし放題。もちろん、最後までは至らずに帰ったけど、その後美沙に怒られてしまった。

映画館でバッタリ。こいつはチャンスだぜ

かなり大胆にイタズラしちゃいました

## 美沙と急接近

男みたいなしゃべり方で、顔をあわせればいつもケンカばかりの美沙。女の子として意識をすることなんてまったくなかったけれど、8月18日、川原でコケて倒れているのを見たときから、女の子として意識をするようになった。足にケガを負って動けないでいた美沙を背負って保健室へ。かなり照れくさかったけれど、美沙のほうはもっと恥ずかしかったようだった。

美沙の態度が少しずつ変わってきたのがこの日からだった。

あんなところに美沙の姿が…

自転車でコケてしまったらしい

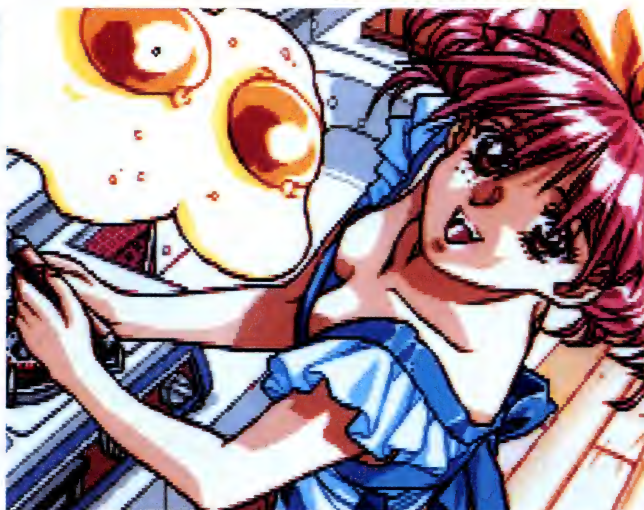
大会に向けて練習に励む美沙

美沙の表情がとってもいいね

## あなたの心には誰が住んでいますか?

8月22日、校庭から出ようとしたところで美穂から手紙を渡された。中を見てみると「あなたの心には誰が住んでいますか?」の一言が。突然のことに答えに困っていると、返事は手紙でと美穂はその場を立ち去ってしまった。その後も町中で美穂に会うことがあっても、さっと逃げ去ってしまうようになり、返事したくともできなくないようになってしまった。

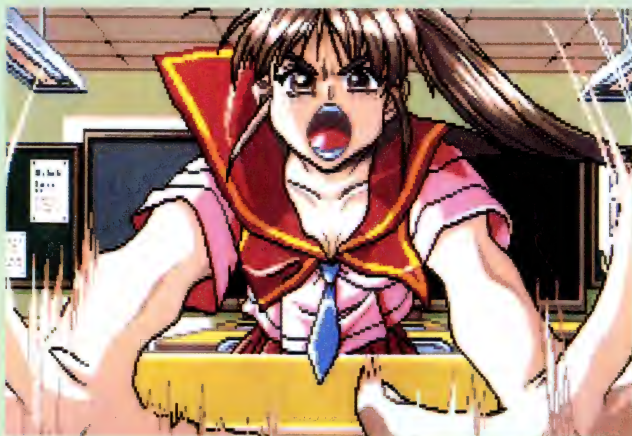
気持ちを打ち明けようとする素振りは初めからあったけど

変なことをするわけでもないんだから逃げなくても…

美穂の気持ちにちゃんと答えてあげればこんな生活が!

## 美穂と美沙の関係は?

美穂から手紙をもらうことができれば、ハッピーエンドは時間の問題といえる。

美沙と仲良くなるためには、8月18日のイベントは必須。このイベントをクリアしていないと、美沙は主人公と美穂の仲を気づかう存在のままで、ケンカ友達以上には発展しない。

美穂を狙っている男はけっこう多い

美沙が本気で怒っているシーン。美穂にイタズラをした後に見られる

## 新しい恋を探して－佐久間ちはる－

ちはるは現在19歳。主人公とはたいして年が離れていないにも関わらず、大人びて見えるのは恋愛経験の差かもしれない。ちはると知り合うキッカケはごくわずかなことなので、チャンスを逃してしまうと町でただすれ違うキレイなお姉さんになってしまうぞ。見た目とは違って料理も得意な、家庭的な女の子なのだ。

アダルトな雰囲気だけれど、主人公とは１つしか年が違わないのだ

### 先負駅でナンパ

ちはると初めて出会ったのは先負町駅。8月18日、偶然見かけたちはるに一目惚れして、猛然とアタック開始。あの手この手で笑わせて、ようやく喫茶店へ行くことに成功した。さっそく「OTIMTIM」へ行って話をすると、何ともウマがあってトントン拍子にデートの約束をすることができた。

デート当日の8月20日、待ち合わせ場所の矢吹町の映画館へ行くと、スーツでビシッと身を固めたちはるがやってきた。うれしいことに映画のチケット2人分3600円は、ちはるが払ってくれるぞ。

先負町駅でいきなりナンパ。こんなチャンスは逃がさない！

喫茶店で意気投合。会話も弾んで次のデートの約束も

この間とはガラリと雰囲気の違う服装。これもいいよね

### 手料理の次は…♡

映画を見たあと、今度は映画館隣のビルにあるちはるの行きつけのバーに行くことになった。バーへ行ってしばらくするとお酒が回ってきたためか、最近までしていた仕事のことや、付き合っていた彼氏のことなどを話し始める。そうこうするうち、今度は得意の手料理を御馳走してくれるということになり、先負町にあるちはるの自宅へ招待されることに。

8月22日午後１時、密かな期待に胸をふくらませてちはるの家へ。両親とも外出中ということで、家の中にはちはると2人きり。ちはるのエプロン姿にも刺激されて、食欲以外のモノもむくむくと沸き上がってきてしまった。

手料理を御馳走してくれることに

まるで新婚家庭のよう。もう、辛抱たまりません！

けっこういい奥さんになりそうなタイプの女の子だね

## オタクな彼氏にサヨナラ－田町ひろみ－

先負学園のOBたちもたくさん勤めている藤田製作所のOL。童顔のためか、実際の年齢より下に見られることが多いらしい。現在付き合っている彼氏がいるようだが、どうやらその彼氏が悩みのタネらしい。

こちらは童顔のひろみ。本人も気にしている様子

### 卓郎ナンパされる！

彼女と出会ったのは8月11日。藤田製作所の前を通りかかると、突然声を掛けてきた。まったく身に覚えのない女の子から声を掛けられて、何事かと思いきや先負学園での名声（?）が、この会社にも広まっているらしく、興味を持って声を掛けてきたらしい。

こんなところにまでろくでもない噂が広まっているらしい

いつか必ずデートしてやる！

### 矢吹町公園で愛の説法

8月12日、先負町駅に会社のお客を迎えにきていたひろみを、喫茶店に誘うことに成功。17日の矢吹町公園でデートの約束を取り付けることができた。約束の日、ウキウキ気分で行ってみると、話題になるのはひろみの彼氏の話ばかり。別れるか別れないかで煮え切らないひろみの態度にカチンときて、スッパリ別れてしまえと言ってやったのだ。

喫茶店に連れ込んで矢吹町公園でのデートの約束に成功！

せっかくのデートなのに、彼氏の話ばっかりするなよ

これだけビシっと言えば彼氏とも別れるだろう

### 問題の彼氏・冬彦登場

矢吹町公園でのデートの翌日、自宅前で不審な男が待っていた。見た目も気持ち悪いこの男こそがひろみの問題の彼氏、冬彦。ひろみと二度と会うななどと文句をつけてくるが、答えは当然「NO」。

その翌日、今度はひろみが勝手なことを言ってきた冬彦のことについてあやまりにやってくる。もちろん、何も悪くないひろみのことは許したけれど。

何でこんな男とつきあっているのか不思議

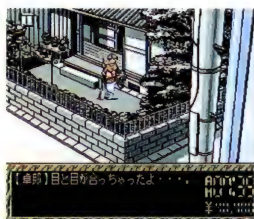
謝られることじゃないからね

## 夫は単身赴任中ー真行司麗子ー

清楚な和服姿、寂しげな表情が印象的な麗子。町中を出歩くことはあまりなく、外で出会うことはほとんどない。唯一のイベントがそのまま♡♡♡へつながる。
もともと影が薄い感じの女性ではあるが、イベント数が少ないこともあってあまり目立たない存在。

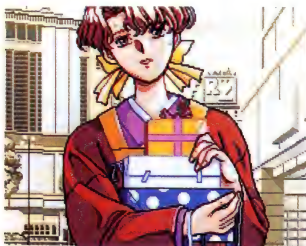
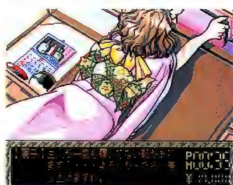
もの静かな雰囲気

### 寂しげな笑顔

麗子と初めて会ったのは、8月13日の朝。部屋の窓を開けると、自分の家の庭を掃除している麗子と目が合ってしまった。その2日後、麗子の家の前で麗子と出会う。どんな人が住んでいるのかといろいろ想像していただけに、夫が単身赴任中だという和服美人の存在に甘い期待がよぎった。

今まで住んでいたことに気づかなかったなんて

女手ひとつじゃ大変だから、手伝って上げよう

### 昼下がりの出来事

8月17日、ひろみとのデートのために先負町駅へ行くと、両手に荷物を抱えた麗子に出会った。あまりにも大変そうな姿に、荷物を麗子の家まで運んであげることにした。荷物を届け、家の中でしばらく話をすると、麗子の夫は京都に単身赴任中とのこと。荷物を運んでくれたお礼に靴をプレゼントするという麗子が、タンスの上にある靴を取ろうとしたところで、ある事件が起きてしまった…。

靴を取ろうとした麗子の手伝いをすることになって…

見るからにたいへんそうな感じ

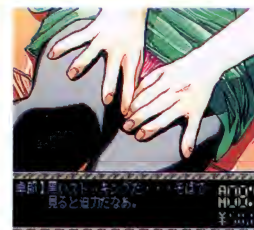
今は何も考えたくない

## 眼鏡の奥に秘められたものは?ー芹沢よしこー

「鉄の処女膜を持つ女」と生徒たちから噂されるよしこ先生。女の子大好きの主人公もさすがに苦手としているようだ。イベントらしいイベントがほとんどないので、よしこ先生とのハッピーエンドはなかなか難しい。どれだけ会うことができるかがポイントだ。

うっかり冗談も言えない

### 机の下のセクシーショット

最初に見られるセクシーショットはよしこ先生。初日、職員室へ行ってよしこ先生と話すと、よしこ先生の消しゴムが机の下に…。消しゴムを取ろうと机の下に頭を入れると、大胆な下着が見られた。

スカートの下はこんなにも大胆。意外だった

### 大忙しの夏休み

夏休みもほとんど学校に来ているよしこ先生。会うたびにいろいろと注意されてしまうが、生徒のことは本当に心配しているようで、矢吹町の映画館で見回り(?)をしたり、様子のおかしいさとみのことを心配したりと、大忙し。あげく、夏休み中にもかかわらず各生徒の家の家庭訪問まで始めてしまう。どうやら仕事一筋の夏休みを過ごすつもりらしい。

夏休み特別警戒中?

とにかくお固いよしこ先生

### 楽しい? 家庭訪問

よしこ先生が家庭訪問にやってくるのは、夏休みも後半となった8月22日。クラス全員の家を順番に回って最後に来たらしい。普段のお固い雰囲気は相変わらずあるものの、部屋の中に入って話し始めると、随分リラックスしてきた様子。3年生ということもあって、将来のことなどについてかなり厳しく問い詰められたけれど、よしこ先生の学生時代の話なども聞くことができて、なかなか楽しい家庭訪問になった。その後、職員室からはよしこ先生の姿は消えてしまい、夏休みも終わろうとしたとき、衝撃的な事件に巻き込まれてしまうことになる。

夏休みだというのに家庭訪問なんてしなくてもいいのに…

自宅に戻ってきたところを、よしこ先生につかまってしまった

## 大人の女性にゃかないません―成瀬かおり&草槻やよい

いかにも年上のお姉様といった感じのこの2人は一方はキャバクラ「キャッツ・アイ」のNo.1、一方は白衣の天使の看護婦さんとまるで正反対な感じだが、「献身的」という一点についてはどちらも似ているようだ。

やよいはかおりと♡♡♡しなければ、町ですれ違うだけの存在に終わってしまう。逆に言えば、かおりとしてしまえば、やよいの♡♡♡シーンは見たも同然なのだ。

豹ガラが似合うかおり。見るからにお水系ではあるけどね

清楚な雰囲気のやよい。彼女も影は薄いほう？

## キャバクラ「キャッツ・アイ」

キャバクラではまず初日に1万円を使ってしまうこと。その後、矢吹町駅などでかおりと何度か話をしていると、かおりがキャバクラ「キャッツ・アイ」で働いているらしいことが分かる。

若いうちは何事も経験が大事だけれどねぇ

## 「レイラ」さんとの出会い

8月17日、忌まわしい思い出があるキャバクラへ向かうと、いつもの派手な呼び込みが声を掛けてきた。No.1のキャバクラ嬢レイラちゃんの話を聞いたら、だまされたつもりで再び中へ。真っ暗闇の中ですかさずレイラちゃんを指名

何度も話をすると、少しずつ正体が明らかに…

すると、何やら聞き覚えのある声が聞こえてきた。顔を近づけてみると、かおりこそがレイラちゃんだったのだ。が、驚くのもつかの間、さすがのプロのテクニックにあえなく昇天してしまった。

No.1の実力。あっという間だ！

## 本当の姿本当の気持ち

8月20日、ちはるとのデートの後再びバーに行くと、1人で酒を飲んでいるかおりを目撃。酒の相手をつとめるハメになり、焼肉屋へもつきあわされてしまった。酔った勢いで自分の心の中をぶちまけるかおり。職業上、男性経験も豊富だけど、ごく普通の恋愛にも憧れる「普通」の女性の一面も。

焼肉屋で酔いつぶれたかおりを矢吹町のマンションまで送り届けることになり、2人でかおりの部屋へと向かうことになった。

はかなげな感じさえするかおりの姿

ひと晩たてばすっかり元気。タフなお姉さん

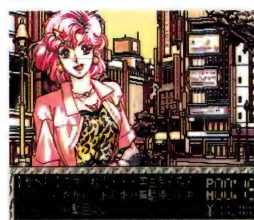
## 謎の美女との出会い

登渡り医院や先負町駅などで何度もぶつかってくる謎の美女が、やよい。一方的に喋ってすぐに立ち去ってしまうので名前すらもわからず、文句も言えずじまい。何とかまともに話をしたいところだけれど、8月23日にならないとどこで会っても話しかけることはできないんだ。

謝るものすぐにいなくなってしまう

どこを見て歩いているんだよ、まったく！

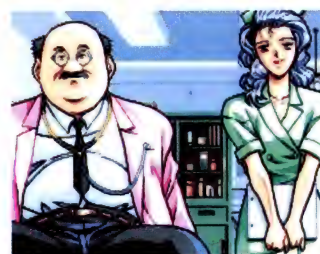
## 悲劇はある朝突然に

8月23日の朝、目覚めると△△△に激しい痛みが。何か悪い病気にでもかかってしまったかと心配になって、とりあえず保健室にいる真子先生に相談。念のために病院でみてもらうようにと言われて、登渡り医院へ行くことにした。

変なことばかりしてると今にバチが当たるぞ

まずは真子先生の診断。恥ずかしいやらドキドキするやら

病院の世話になんかなりたくない

## 看護婦さんの献身看護

登渡り医院へ行くと、やよいが看護婦さんとして登場。何度もぶつかった甲斐もあってか、顔を覚えていてくれた。△△△をお医者さんに診てもらうには、パンツをおろさなければならず、当然、そばにいるやよいにも、△△△を見られてしまうことに…。

パンツをおろすには勇気が…

そんなにじっと見られたら、おかしな気分になっちゃうよ

### かおりとやよいの関係は？

かおりとやよいは真子、ちはるとも密接な関係にあるため、実際にプレイするときは、4人ともモノにできるか、あるいはただの憧れのお姉様方に終わってしまうかのどちらかになる。ポイントは8月20日にバーでかおりと再会するイベント。これを逃すとかおり、やよい、真子のクリアは難しい。

話をすることすらできないことにも

## 美人姉妹の悩みのタネは?ー斉藤真子&亜子

先負学園の校医を務める真子と、薬局の看板娘・亜子はいわゆる美人姉妹。ところが、妹の亜子は美人で理知的な姉に対してコンプレックスを抱いており、姉の真子は引っ込み思案で消極的な妹を心配している様子。仲良くなるのは亜子のほうが早いが、♡♡♡するチャンスは真子のほうが早い。ただし、真子と♡♡♡してしまったら亜子とは絶対にできないので、どちらを選ぶかは慎重に。

生徒たちからの信頼も厚い真子先生。白衣が似合う

姉へのコンプレックスでつらい思いをしている女の子

## 薬局の看板娘?

季節は夏真っ盛りというのに、すでに秋風が吹きはじめている亜子。せっかくの夏も薬局の店番でどこにも行けずにくさっているらしい。何とか外に連れだしてあげたいけれど、年下ということでなかなか相手にしてくれない。

どんより曇っている感じ

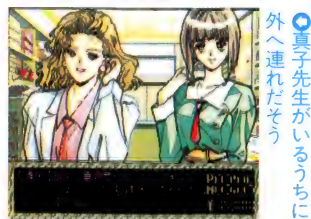
## 初デート初キッス

ようやく亜子を連れだすことに成功したのは8月13日。喫茶店でお茶を飲んだ後、先負公園へと遊びに行くことになった。ただのすべり台にも大はしゃぎで遊ぶ亜子。すべり台から抜けなくなってしまったお尻を何とか抜こうとするうち、思わず抱きしめてキスしてしまった。当然、亜子が逃げるように立ち去ってしまったが…。

真子先生がいるうちに外へ連れだそう

子供のようにはしゃぎ回る亜子。素敵な笑顔だね

大きなお尻がすべり台にずっぽり。思わず大笑い

亜子に思わずキス。とってもビックリしたようだった

## 傾き始めた女心

キスをしてしまってからというもの、亜子の様子は一変。薬局を用もないのに行っても、イヤな顔をしないどころか、まるで喜んでいるかの様。あいかわらず薬局の店番をしなければならないので、またデートに行くわけにはいかないけど、確実に亜子の心は動いているようだ。

表情が何ともかわいい。とってもいじらしい女心だね

## 学校でドン!

生徒たちからの信頼も厚い真子先生。夏休みだというのに、保健室で生徒たちの面倒を見てくれていた。そんな真子先生の悩ましい姿を見てしまったのは8月11日、2Fの階段でぶつかってしまったとき。真子先生のスカートがめくれ下着がバッチリ見えてしまった!

目にくっきりと焼き付けておこう

## 屋上での告白

普段はあまり話をしなかった真子先生と、じっくり話をしたのが8月19日。屋上でたたずむ真子先生に話しかけると、男女観、恋愛観などについて話をすることができた。美人で誰からも慕われている真子先生にも、いろいろ悩み、考えたりすることがあると分かりちょっと身近な存在に感じられが、最後には亜子との関係にしっかり釘をさされてしまった。

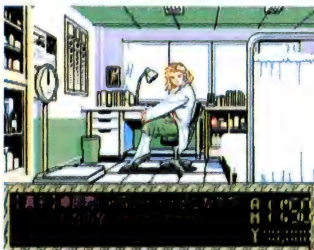
寂しげな後ろ姿が印象的

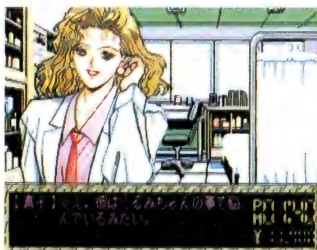
けっこう言っている内容は深い

## 困ったときの真子先生?

真子先生の勧めで登渡り医院での診察を受けたら、結果報告をしにもう1度保健室へ行ってみよう。さすがに校医を務めるだけあって真子先生は体に関することなら何でも相談に乗ってくれるはず。△△△を見せなければならないのはやっぱり恥ずかしいけど、イイ事があるかもしれない?

なぜか胸がときめく保健室

みんな何かと相談にきている様子

## 真子と亜子の関係は?

亜子の攻略は、女の子たちの中では比較的簡単。ただし、序盤からイベントが起こるわりには、♡♡♡イベントはかなり後半にならないとできない。真子先生は亜子と主人公の仲を気にしながらも、あるきっかけで♡♡♡イベントへ突入する。基本的には亜子と主人公を好意的に見ているので、イベント後の対応が難しいかも。

だんだん恋する乙女へ変わっていく。表情も女らしくなってきた

## 恋の三角関係？ ー正樹夏子&仁科くるみー

主人公の親友、一哉と彼女のくるみ。仲睦まじい2人だったけれど、♡♡♡したい盛りの一哉にとってまだまだ子供なくるみは、欲求不満のタネ。そんな一哉の前に現れたのが、夏子。大人の魅力十分の夏子に心を寄せていく一哉と、一哉の心変わりに悩むくるみ、そして、一哉の好意に戸惑う夏子。それぞれから相談を持ちかけられる主人公は、からみあった心の糸をどう解きほぐしていくのか？

まだまだ子供。エッチは結婚するまでダメらしい

黒い髪が印象的。スタイルも抜群の21歳。大人の色気十分

## 恋のキューピット・一哉

ゲーム開始直後に掛かってくる一哉からの電話。これに出なかったり約束をすっぽかすと、夏子と知り合う機会はずっとやってこない。というのも、夏子のいるブティックには、一哉といっしょに行かないと、中に入ることすらできないんだ。

一哉との約束は絶対守ろう！

## 仲睦まじい2人

序盤は非常に仲の良い2人だけど、一哉のくるみに対する欲求不満は次第に大きくなっていく。会うたびにグチをこぼすようになった一哉。一哉の変心はくるみにも伝わったようで、くるみも何かと相談を持ちかけてくるようになる。

デートをする姿が見られた

## 一哉とくるみの微妙な関係

やりたいさかりの一哉と結婚するまではダメというくるみ。一哉一筋のくるみに対し、一哉の気持ちはどんどんくるみから離れていくばかり。そんな中、8月21日に矢吹町駅で出会ったくるみの願いにより、一哉とよくデートした矢吹町公園でボートに乗ることになった。何とか一哉の気持ちを引き戻そうとするくるみだったが、その思いは届かないようだった。

素直に答えるべきかどうか？ 本音を言ったら傷付くかな

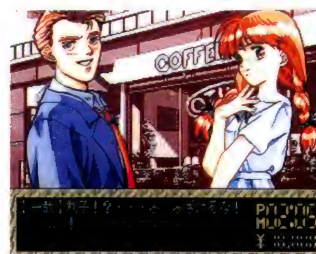
くるみも悩んでいる様子。問題の解決は簡単なんだけどね

一哉の不満は高まるばかり。気持ちは分かるが

次第に心が離れていってしまう2人。どうすればいいのか

## ブティックでの出会い

くるみへのプレゼントの服を買うためにブティックにやってきた一哉だったが、お金はまったく持ってないとのこと。どうやら最初からそれが目的だったようだ。ここでお金を貸してあげないと夏子が貸してくれるけれど、後で一哉から利子つきで返してもらえるので、貸しておいてやろう。

いきなり1万円の出費が

利子つきでお金が返ってくる

## 一哉の浮気心

夏子がブティックをやめてしまうのは8月17日。ところが、その日を境に夏子と一哉のデートをしばしば目撃するようになった。一哉のほうは、くるみを捨ててまでもと思っているようだけど、夏子のほうはただの友達としか思っていないらしい。

くるみを大事にすればいいのに

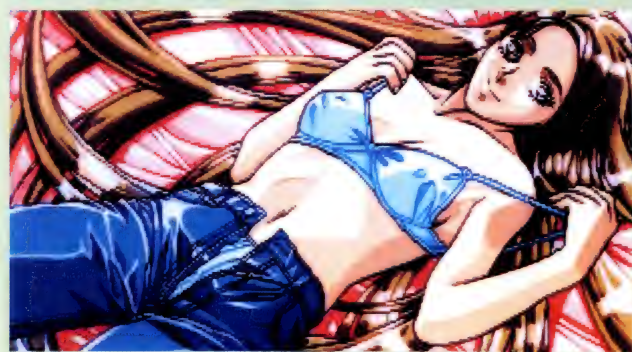
## 積極アタック！

一哉のことは何とも思っていないことが分かれば、今度は積極的にアタックあるのみ。ブティックをやめてしまった後は特定の場所で会うことができないが、矢吹町公園や喫茶店などで何度か会うと、遊園地のプールでのデートの約束をすることに成功。

とにかく会うこと。歩き回れ

### 夏子とくるみの関係は？

チャンスが先に来るのはくるみ。何かと主人公に相談を持ちかけてくるので、夏子と一哉の関係を見ながら相談に乗ってあげればいい。

夏子はこれといったイベントがあるわけでもなく、デートの約束ができるまではひたすら町を歩き回って話をするしかない。

大人の魅力爆発の夏子。こんな女の人に憧れる人も多いのでは？

# オリジナルキャラ３人最新情報公開！

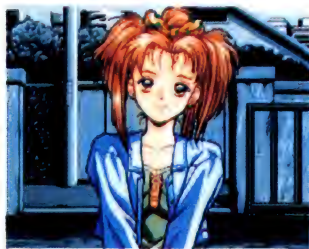
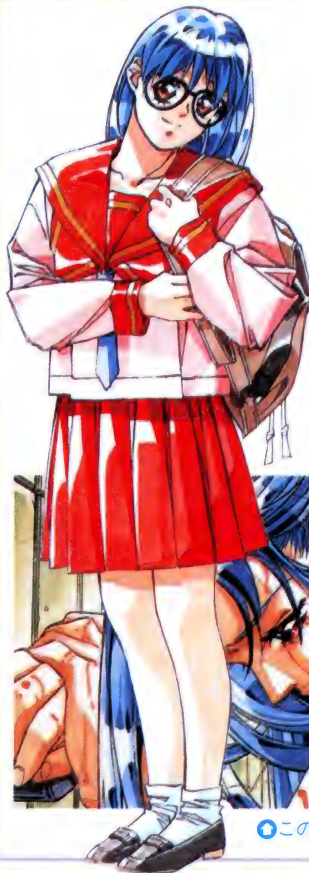
オリジナルキャラクタの3人の具体的なストーリーやイベントについては、今のところまったく不明。彼女たちがどのような形で登場し、どういうストーリーを見せてくれるのかを楽しみにしつつ、今回入手した最新情報を紹介していこう。

新情報、新写真続々到着

## 堀　真純

真純との出会いは、どうやら先負町駅らしい。写真のメッセージからすると、女の子と一緒にいるところを見られてしまったようだ。口調を見ると幼なじみのお姉さんといった感じがよく出ている。タイプ的にはさとみによく似た感じの女の子だ。

まずいところを見られたかんじ

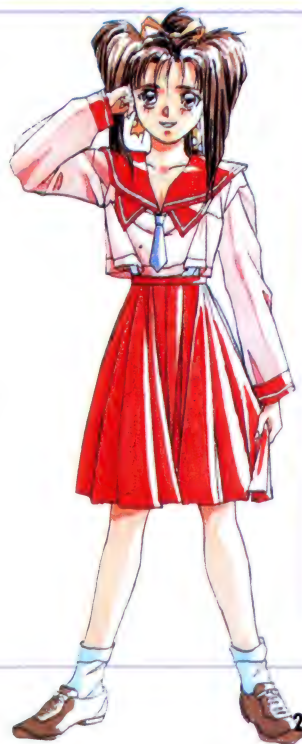
幼なじみから恋人へと変わるとき？

## 高野みどり

みどりとはやはり先負学園の教室の中で出会うことになるらしい。主人公がこれだけ近づいてもまったく気づかないのは、単に編み物が好きというだけでなく、編んでいる物を身につける人物に気持ちが集中しているためかも？　夏休みにわざわざ学校に来て、教室でただ１人編み物をしているあたりにも、何か特別な事情があるのかもしれない。

もうほかには何も見えないといった様子

この涙は何のために流れているのか？

## 桜木京子

舞ちゃんの妹、桜木京子ちゃんとの出会いのシーンは主人公の自宅前。元気ハツラツ、積極的な性格の京子ちゃんらしく、面識のない主人公にもどんどん話しかけてくるらしい。姉である舞の主人公に対する気持ちを知りつつも、積極的にアプローチをかけてくる妹の京子。同じ姉妹でも真子・亜子の姉妹とは正反対のタイプのようだ。この京子ちゃんとも♡♡♡な関係になれるかは分からないけれど、ヒロイン的存在である舞ちゃんの妹という設定、2つ年下の16歳という年齢を考えると、消極的な舞ちゃんと主人公との間を引っかき回す存在として活躍してくれるのではないかと思われる。舞ちゃんと京子ちゃんが主人公を巡ってケンカをするなんてシーンも、見てみたい気がするけどね。

私服姿の京子ちゃんとバッタリ

あいさつにも育ちの良さが感じられる？　さすがは舞ちゃんの妹

特報①

# 同級生2

新着画面17点
+
スケジュールチェック

**PCエンジンで発売される『同級生』に続いてFXで登場する『同級生2』。今回は新着画面16点を公開するだけでなく、プロデューサー多部田氏特製『同級生』のスケジュールを参考に、『〜2』の進行を大胆予想！　1粒で2度おいしい2部構成でお送りするぞ。**

**FX** CD-ROM

メーカー名：NECアベニュー
発売予定日：未定
予定価格：未定
ジャンル：アドベンチャー
継続機能：バックアップメモリ
その他：PCエンジンマウス対応

開発状況：40%（8月17日現在）

## FX版未公開のキャラクタ画面1人を残してついにお披露目

『同級生』に次いで前人気第2位の『同級生2』。ＦＸ版では未公開の4人のキャラクタのうち、今回は3人の画面が公開された。これでＦＸ版の画面が公開されていないのは、野々村美里だけとなった。

野々村美里

○バスガイドのお姉さん。ＦＸ版の画面はまだ未公開

### 安田愛美

八十八町にある花園保育園の保母さん。まだ新米である。主人公が車にひかれそうになった園児を助けたことがきっかけで知り合いになる。主人公より3歳年上のお姉さんだ。このコにアタックするつもりなら、花園保育園に何回も通うことに。

保母という職業のせいか、母性本能のかたまりといった性格。一度この人と決めたら、わき目もふらず一直線に突き進む。とにかく好きになった男性に、つくしてつくしてつくしまくるタイプなのだ。

外見はかなり子供っぽい。大人のお姉さんが好きな人には興味がわかないかも。

## 杉本桜子

まさに薄幸の美少女。八十八市民病院に3年間も入院している。年齢は主人公と同じ18歳で、体の具合が悪くなければ八十八学園に通っていた。「サナトリウムの窓辺にたたずむ影の薄い美少女」を地でいっており、当然主人公との出会いも病院内で。彼女をターゲットにした人は、市民病院に足しげく通うことになる。かなり重い病のようだが、彼女自身がしゃべってくれないので、病名はわからずじまいだ。

夜の病院でデート。体が弱いので昼の外出は無理

病院にてのワンショット。カゴの中の鳥はターボという名前

## 永島佐和子

年末に遊びにいく永島旅館の女将。夫を亡くし、一人娘の久美子(18歳)を溺愛している。

本人は「亡くなった夫に操を立てている」と言うが、露天風呂でのぞかれても取り乱すこともなく、かなり開放的。わりとそそっかしい一面も持つ。

大人の色気ムンムン。でもオバサンと呼ばれても変じゃない年齢だ

こんなに接近してじっと見つめるなんて、キスしてくださいと言わんばかり。いや実際にするんですけどね

保育園にて。そんな服装だと、園児と間違われたりして…

# 同級生年代記+アンケートで『同級生2』のスケジュールを探る!

編集部はなんと、多部田氏みずからが作成した、『同級生』の制作年表を独占入手。この「同級生年代記」と、『同級生2』の制作に関する6つの質問からなる、多部田氏へのアンケートをもとに、気になる『〜2』の開発スケジュールをチェックしていく。

『同級生』も『〜2』も、同じスタイルのゲーム。よってその制作スケジュールも酷似するハズ。ここでは『〜2』に関する質問事項と、それに対して年代記のなかでオーバーラップする月を、番号で照合させた。両者を対比して独自の予想を立てるのもいいかも。

## 倫理問題に関する話し合いは進行中?…1

『同級生』ではかなり早いうちから始まっていた倫理問題の検討。多部田氏は『〜2』の話し合いに関して、「進んでいます」との答え。

『同級生』である程度の基準ができあがっているので、『〜2』に関しては、わりとスムーズに話し合いの進む可能性が大きいのでは。

18歳以上推奨ソフトになる?

話し合いが進めば開発も進む

## 声優の決定、アフレコはいつごろ?…2

ダブルキャストについては認める方向で話が進んでいるが、キャスティングはまだ未定とのこと。『同級生』のときは広報活動が始まっていないうちから、ある程度人選が始まっていたようなので、今回も多部田氏の頭のなかではキャスティングが終わっているのかも。近いうちに発表がありそう?

田中美沙役は『同級生』と同じく小野寺麻理子さんになるらしい

ダブルキャストもありとのこと

## 現在どのくらいのグラフィックが?…3

多部田氏によると、パソコン版のオリジナルシーンが80%ほど終わっているとのこと。多部田氏の仕事ぶりに関しては、『同級生』に限らずリテイクの嵐で有名。今回も数々のリテイクが行われているのは確実。それによってより良いグラフィックが生まれていくのだ。

パソコン版と同じ画面はほぼ終了

この絵もリテイクされたのか?

## 同級生

| | |
|---|---|
| 1993年6月 | ・『同級生』PCエンジンへの移植計画がスタート。全グラフィックを受け取り、そのあまりの量の多さに啞然とする。<br>・『卒業〜グラデュエーション〜』のマスターアップで半死半生状態になる。 |
| ❶ 8月 | ・18禁シーンの取り扱い方法の検討に入る。<br>・H系シーンを除く一般的画面をソフトハウス「A」に発注。 |
| 9月 | ・ソフトハウス「A」から、PCエンジン版のCG見本が数点届く。が、超頭痛モノのクオリティで、徹底した指導を行う。<br>・夏休み取らず仕舞いで夏が逝く。 |
| 10月 | ・前月にリテイクを出したCGが再び届く。が……、竹井正樹氏のイラストを家庭用マシンの巨大ドットで描くことの難しさを痛感するとともに、PCエンジン版『卒業〜』を仕上げたテンキーの描画力の高さを、あらためて認識する。<br>・『モンスターメーカー〜闇の竜騎士〜』のサブプログラマーが逃走。またまた発売延期となり、坊主頭になる。 |
| 11月 | ・ソフトハウス「A」をプロジェクトから下ろすことを決断。<br>・『スーパーダライアスII』のマスターアップで半死半生状態に。 |
| 12月 | ・『チキチキボーイズ』のマスターアップ。4分の3死4分の1生状態となる。<br>・年の変わる15分前に自宅に帰り着き、奥さんに叱られる。 |
| 1994年1月 | ・正月は3日早朝から仕事始め。<br>・ソフトハウス「B」に『同級生』のCGを仮発注。2週間後、「当社の技術力では、御社のご要望に応えることは…」云々の丁重なお断りを受ける。<br>・『CAL III〜完結編〜』のマスターアップ。実はこの作品、企画開始からマスターアップまでわずか4ヵ月という超短期間で仕上げたもので、1週間昼夜ブッ通しで行われたナレーション録り終了後、まる2日間寝込む。 |
| 2月 | ・『モンスターメーカー〜闇の竜騎士〜』マスターアップ。ようやく青春に終止符を打てたが、人生にも終止符を打ちそうになる。 |
| 3月 | ・ソフトハウス「C」にCGを仮発注。クオリティ検査後、本発注が決定する。<br>・冬休みを取る前に春が来る。 |
| 4月 | ・『ドラゴンナイトIII』の膨大なテキストデータから、全シナリオが完成。鬼のようなスケジュールでナレーションの収録に入る。 |
| 6月 | ・『ドラゴンナイトIII』マスターアップ。2日間ほど寝込む。 |

# 年代記

| | |
|---|---|
| 1994年7月 | ・『ストライダー飛竜』マスターアップ。寝込みたいのだが、『誕生～デビュー～』のマスターアップが近く、寝込めない。 |
| ❷ 8月 | ・『誕生～デビュー～』マスターアップ。<br>・『同級生』のオーディションを兼ねて、ツーファイブの溝口さんの仕切りで、青二プロダクションの若手声優さんと共にカラオケボックスへ。小野寺さん、丹下さん、豊嶋さん等と歌いまくる。 |
| ❸ 9月 | ・『同級生』のCGが次々と上がってくるが、リテイクもまた次々と出す。この時点でのリテイク率は70%。 |
| 10月 | ・『同級生』の広報活動開始。<br>・『クイズアベニューIII』マスターアップ。 |
| 11月 | ・『同級生』のCD-ROM²版移植を報じたPCエンジンファン発売。ユーザーからの問い合わせにサポート部隊はうれしい悲鳴を上げる。 |
| ❹ 12月 | ・竹井正樹氏とのオリジナルシーンの本格打ち合せ開始。原画発注用のシナリオ制作に熱中するあまり、年が過ぎるのを忘れそうになる。年の変わる5分前に自宅に帰り着き、奥さん無言…。 |
| 1995年1月 | ・この年の仕事始めも3日から。<br>・『ドラゴンナイト&グラフィティ』のグラフィティモードの原稿作成のかたわら、声優さん用の台本を書き上げ、収録。 |
| 2月 | ・『ドラゴンナイト&グラフィティ』マスターアップ。<br>・『同級生』のCGリテイク率は、この時点で50%ほど。 |
| 3月 | ・『同級生2』および『ドラゴンナイト4』のPC-FX版制作開始。FXは発色能力が高いため、CGに関しては苦労が少ないが、新しい開発システムに慣れるまでに苦労する。 |
| ❺ 4月 | ・『同級生2』および『ドラゴンナイト4』広報活動開始。 |
| 5月 | ・『卒業R』クランクイン。東は千葉から西は山梨までの広大（？）なロケをおこなった後、特撮スタジオにこもる。<br>・山下達郎氏のアルバム「アルチザン」を聞き感動。2曲目に収録されていた「さよなら夏の日」を挿入歌にするべく、交渉に入る。 |
| 6月 | ・『同級生』の音声収録開始。諸般の事情により、台本のページ数は当初の予定の3倍を上回り、700ページにも及ぶ（映画の台本に直すと1500ページ。10～15時間程度の超々長編になる）。収録スケジュールは完全に瓦解。 |
| 7月 | ・発売を9月に延期。ナレーションの合間をぬって、オープニング、エンディング曲の収録を行う。 |

**愛と感動と涙の結晶が今ここに!!**



## オリジナル要素はいつごろ決まる？…4

『同級生』では、基本的にパソコン版と同じ部分の制作が終わるころに、オリジナルシーンの検討が始まっている。『～2』の場合も、ある程度CGの制作が終わりつつある今がオリジナル要素を検討している最中なのでは？　多部田氏はオリジナル要素の発表について、まだ未定であるとの見解をとっているが、先に述べた仮説が正しければ、もうすぐオリジナル要素の発表が行われることになるだろう。

オリジナルを語る多部田氏（嘘）

オリジナルキャラも登場する？

## ズバリ発売日は何月ごろを目標に？…5

『～2』の発売は年内が目標。実は台本のボリュームが予想以上でなかったなら、『同級生』は広報活動開始から9ヵ月後に発売されていた。年末の12月は、『～2』の広報活動開始から8ヵ月後にあたる。FX版なので、CG作成のスピードは前より速まっているだろうし、台本のボリュームについても、前回の経験が活きているハズ。これらのことを考えると、年内発売も可能性がないとは言い切れない。

「年末には発売よね…」という感じの表情。読者の願望を表現している？

## 現在の開発状況を詳しく教えてください

現在の状況については多部田氏から、「同級生のときのように台本パニックにならぬよう、事前に総量調整するとともに、オリジナルシーンを検討しています」との返事をいただいた。年末発売の目標に向けて、着々と開発が進んでいるようである。『～2』が無事年内に発売されるよう、今後もあたたかい目で見守っていきたい。

待ち遠しくても倒れないように

年内発売が無理でも泣かないでね

NECアベニューから最新FX版画面が到着したぞ。今回はそのすべてを堂々の迫力で大公開！ FX版では未公開だったキャラクタのグラフィックもあって、要必見の4ページなのだ。

**FX CD-ROM**

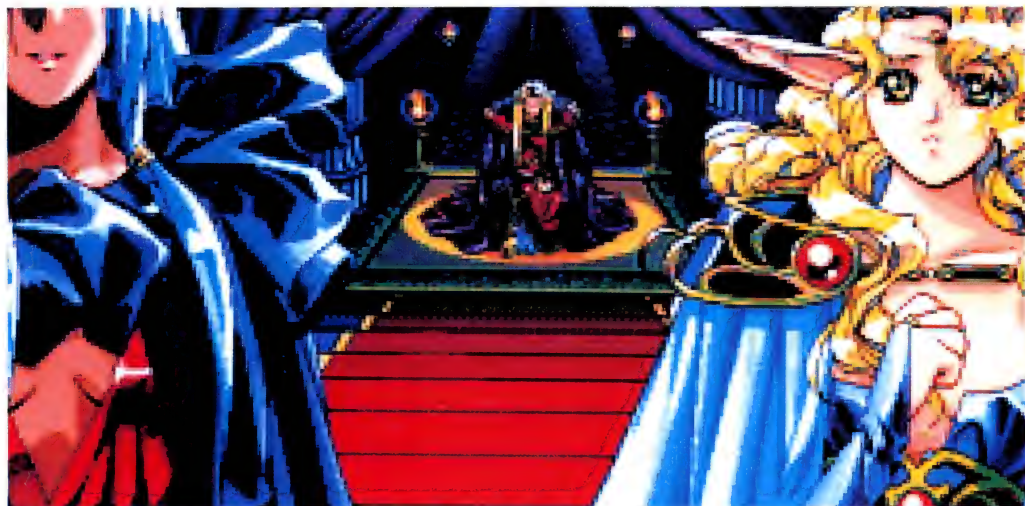
メーカー名：NECアベニュー
発売予定日：未定
予定価格：未定
ジャンル：シミュレーション
継続機能：バックアップメモリ
その他：PCエンジンマウス対応

開発状況：40％（8月17日現在）

## Hグラフィックもあり！FX版新画面大放出

練り込まれたストーリーと竹井キャラの魅力で、多数のファンを獲得してきた『ドラゴンナイト4』。FX版の制作も着々と進んでいる。

今回公開するグラフィックは全部で11点。7月号の第1報よりは少ないが、これまでにはなかったちょっと♡な画面もいくつかお見せできる。倫理基準の問題はまだクリアにされていないが、FX版でもこの程度の画面はOKという証になる画面なのだ。

ともあれ、新着画面すべてを余すところなくご覧あれ。

⬆⬇オープニングからのシーン。下の男性が魔族のルシフォン。上の右側の女性がルシフォンと恋仲にあるマノだ

⬇シーボーズの港町にいるエルフのクラリス。メイフェアという双子の姉がいる。姿形で見分けはつかないが、ヘアバンドの色で見分けがつく。クラリスはまた、性格は男勝りで口も荒い。反対にメイフェアは女の子らしい性格だ

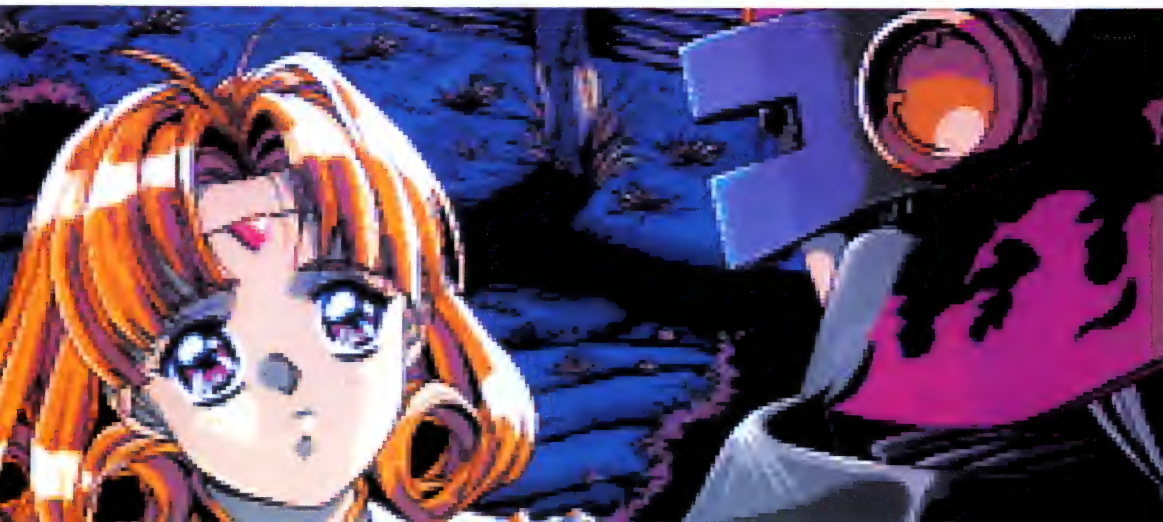
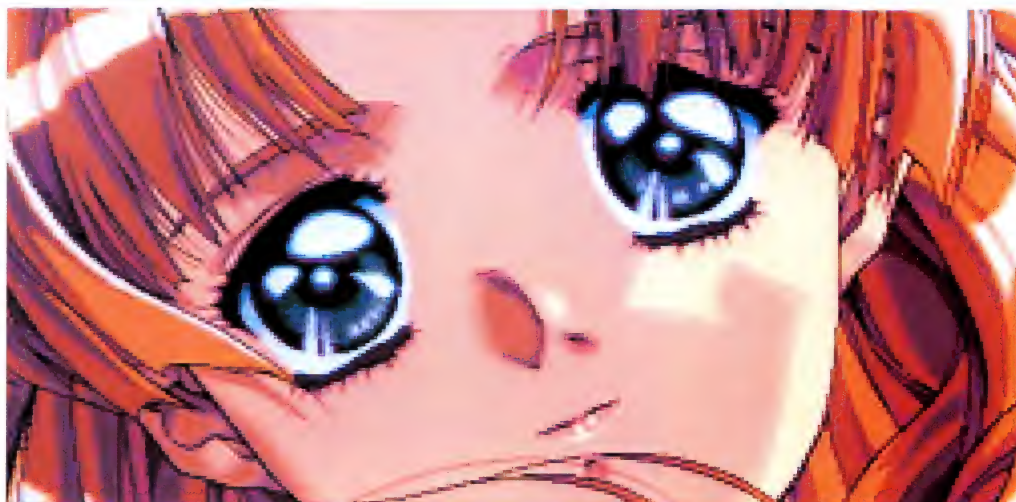
⬅ジーナ。工作隊としてカケル軍に参加する。「～4」を遊んだ人の中には、けっこう彼女のファンが多いらしい…

## ナターシャ

主人公カケルの幼なじみで、ヒロイン。カケルとともに旅をする。

今回最も画面点数が多かったのがこのナターシャ。3点のグラフィックとも、いつもは勝気なナターシャの、女の子らしい一面をのぞかせている。

今回入手した画面のなかではこのナターシャの画面が最も露出度が高いが、18禁のパソコン版では、これ以上の露出度のグラフィックが目白押しになっている。移植の際に、これらのもっと♡なグラフィックをどのように取り扱っていくかは、今後注目されるべき点であるといえよう。

⬆いつもは強気なナターシャでも、こんなふうに目をうるませてアップで迫ってくると、やっぱりね。目を閉じてくれないとやりにくいんだけど…

⬆名もない孤島での一夜。エトと結ばれるナーシャ。パソコン版では全裸で横たわっているが、FX版では下着をつけている

⬅何やらエトと話しているナターシャ。これはラビニアの街でのできごと。カケルはこのシーンを覗きみて、心乱れてしまう

## マルレーネ

魔界のルシフォン軍に村を襲われたときに、なんとか生き残ることができたエルフ。カケルの軍勢に賛同して復讐のために行動を共にするが、何故か時折悲しげな表情を見せる…という、第2のヒロインとも言うべきマルレーネ。

7月号でお見せした画面は、カケルと絡んでいるものだけだったが、今回はマルレーネ1人のものばかり。彼女の優しい性格が1目で見てとれる2点のグラフィックが、今回入手できた。

❶エルフにしてはめずらしい褐色の肌と、風になびく銀色の髪。マルレーネはカケルに一目惚れのようで、出会っていきなり結ばれてしまう

❶物思いに沈んだ瞳で海を見つめるマルレーネ。こんな彼女を見たら思わず抱きしめたくなってしまう…？

### アベニュー広報が語る FX版ドラゴンナイト4

「目で追って楽しめるような美しいグラフィックを創りだすため、FXの発色能力をフルに活用しながら、CG制作には力を入れています。現在は、レーティングに関係のないCGのほとんどが仕上がっており、それ以外のCGについては、目下検討中です。今後はFX版のシミュレーションバトルのシステム要素、キャスティングの発表など、核心に迫ったところが明らかになりそう。期待してね」

## サブキャラたち

カケル軍を何かとフォローしてくれるサブキャラたち。『〜Ⅲ』にも登場したバーンと、ゲームのセーブをしてくれるロイドンの2人の画面が、FX版で初めて登場。構図はパソコン版と同じだ。

❶ロイドン。セーブしてくれるだけでなく、途中で戦闘に参加する

❶ドラゴンナイト一族の生き残りのバーン。今回は冒険に参加しない

続報 原画とゲーム画面を徹底比較

# DE・JA

デジャ

表情豊かなアニメーションの数々を生み出す原画を入手。今回は、実際のゲーム画面と比較しながら、さらに深く『DE・JA』の世界へとご案内しよう。

PC スーパーCD-ROM²

メーカー名：NECアベニュー
発売予定日：未定
予定価格：未定
ジャンル：アドベンチャー
継続機能：バックアップメモリ
その他：マウス対応

開発状況：50％(8月12日現在)

## ㊙原画大公開！ DE・JAの世界をまるかじり

入手した原画はがちゃ子をはじめ、りゃんりゃん、綾瀬かおりの主要女性キャラと脇を固める(?)男性陣のもの。いずれのキャラクタも表情豊かに生き生きと描かれており、この躍動感がゲーム画面にも反映されているようだ。

⬆パワーがみなぎるゲーム画面

### 本多美々子 パンティ強奪！ あられもない姿が…

怒ったり笑ったりと実に表情豊かながちゃ子。その極めつけの表情といえるのが、今回入手した下の原画。怒りが頂点に達したらしく、目がイッちゃった感じ。この表情もゲーム中ではアニメーションで見られるのかな？

⬆随所に登場？ アクションシーン

⬆喜怒哀楽がアニメーションによって表現されている

## りゃんりゃん　元気ハツラツせんたく娘

占い師「新宿の父」のもと、修行という名の「洗濯」に日々いそしんでいるりゃんりゃん。愛くるしい表情が印象的だが、シンプルな原画にもりゃんりゃんの天真爛漫な性格、笑顔のかわいらしさがよく表れている。

洗濯にはげむりゃんりゃん

## 迫力の2画面グラフィック

ゲーム画面2枚分にも及ぶグラフィックも見逃せない大きな見どころの1つ。女の子の体を舐めるようにして画面をスクロールさせれば、興奮度がアップするのも間違いなし。右のりゃんりゃんのイラストも、実際には1画面では見ることができないもの。ゲームの要所要所で見られるこれらのグラフィックはがちゃ子など数人のキャラクタにあるようなので、たっぷり堪能できるぞ。

## 忘れちゃいけない男性陣

強烈な個性揃いの男性キャラクタ陣は、見た目がキツければやることもド派手。龍介のライバル、日向やがちゃ子に首ったけのケンヂなど、変なパワーが全開のキャラクタばかりだ。

意外と重要な鍵を握っているらしい？

## 綾瀬かおり　悩ましい肢体で迫る！

17歳にして「色気」を武器とするがちゃ子の遠縁の女の子。迫力のボディを包み込んだスーツ姿は、原画からも楽しめる。ゲーム中のお色気たっぷりのグラフィックシーンがとっても楽しみな女の子だ。

龍介とがちゃ子の間を自慢のデンジャラスバディでひっかきまわしそうな予感。PCエンジン版ならではのオリジナルグラフィックもとっても楽しみだ！

## 過激グラフィック満載のシューティング登場

# STEAM-HEARTS'
# スチーム・ハーツ

PC スーパーCD-ROM²

メーカー名：テイジイエル
発売予定日：未定
予定価格：未定
ジャンル：シューティング
継続機能：コンティニュー、バックアップメモリ
その他：なし

開発状況：50％（8月11日現在）

**今回、新たにPCエンジン用に描き起こしたグラフィックを入手。木村貴広さんの手による美少女たちのあられもない姿を、とくとご覧あれ。**

## 謎のウイルスにおかされた美少女たちをたすけだせ

舞台は惑星ウェスティナ。主管理エンヴリオと呼ばれる7人の少女たちのもと、平和な日々が続いていたこの惑星に、謎のウイルスが発生。これに感染した7人の少女たちは暴走を始めた。キミはこの星を救うことができるか。

オーソドックスな縦スクロールのSTGだ

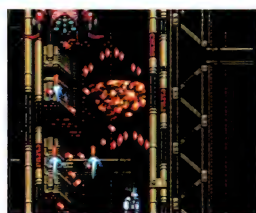
### 主人公は2人　どちらを選ぶ？

主人公となるブロウとファラ。アウトローとして、自由きままな生活を送っていたが、主管理エンヴリオたちが突如、謎の暴走を始めたことを知った。そして、彼女たちを救うために立ち上がる。

ゲーム中唯一の男性であるブロウ。アウトローといってもならずものではなく、優しく賢い少年だ。相棒のファラは勝気で奔放な性格の少女。根は優しいのだが、つい乱暴な態度をとってしまう。

主管理エンヴリオの1人、アルバルトの裸にファラは興味しんしん

深刻そうな顔をしている2人。ちなみに右がブロウで左がファラ

ブロウはスピードに、ファラはパワーに優れる

### 治療開始！　方法は…♡

ウイルスを駆除する方法は1つだけ。特殊な光を全身に浴びせるしかないのだ。そのためには、邪魔な衣服を脱がさなくてはならない。たとえ無理やりにでもだ。治療のためなら、犯罪じゃない！

みんな、始めは力の限りに逆らってくる　しかし、治療のためには力ずくでも脱がさなくては。いや、あくまで治療のためにね。フッ

羊みたいな角がかわいい主管理エンヴリオの1人、レイファン。あまりの幼さに犯罪者みたいな気分になるぞ。でも、ほら、やっぱ治療だからね…

## 1～4ステージのボスをど～んと紹介

主管理エンヴリオは、それぞれ7つのステージの最後に、ボスとして登場する。その機体は、ボスの名に恥じない凶悪な強さを誇っている。しかし、彼女たちを脱がすため、いや治療するためには、まず倒さなくてはならない。そのためなら力も入るってものだね。

### キエクスライ・シェラ

1ステージのボスとなるキエクスライ・シェラ。優しげな瞳と、大人っぽい雰囲気がいい感じだよね。右耳にたくさん並んだピアスがアダルトな魅力を演出している。海上エリアを支配する主管理エンヴリオ。パソコン版では、エビのような機体を操り、ブロゥたちを苦しめたけど、今度は…。

おびえたような表情で後ずさるシェラ。大丈夫、すぐによくなるから

治療開始！　完了！　我に返って、脱力した表情のシェラ

### ケイフレティ・ホウメイ

2ステージのボスは、チャイナドレスと大きなバストがチャームポイントのケイフレティ・ホウメイ。かなりキツイ性格をしているが、照れ屋な一面も。天空エリアの一部を管理している。

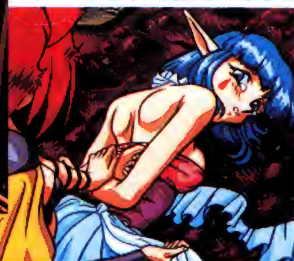
あっダメっ

ほらっ。ブロゥ、早くやっちゃいなよっ。そんな感じかな

大いなる海を背景に…。うーん、それにしても、大きい

### ヴァストゥーガ・チェルノ

渓谷エリアの一部を管理している3ステージのボス。ぼーっとしていて、いじめるとすぐ泣く。ファラには、ふにふに娘と呼ばれている。ひらひらのついた、少女趣味の服が好きみたいだ。

これは治療のはずなのに、いじめてるように見えるのはなぜ

よーし、脱がすぞ～。いや、下心なんてないぞ。ほんとだぞ

あーあ、泣かせちゃった。向こうではファラが怒ってるし、ブロゥも大変だね

### タルテキサヌス・イア

4ステージのボスは、タルテキサヌス・イアだ。山羊のような角を持ち、なんとも挑発的な服を着ている。お姉様っ、て呼びたくなるようなダイナマイトボディの持ち主。軽薄そうな雰囲気だが、実は非常に知能が高い。ウェスティナの最重要地域の1つ、ファクトリーエリアを任されているのが、それを証明している。

しかし、本当に色っぽいなぁ。服装も過激だし、もう最高

思わずブロゥにしがみつくイア。苦しいのかな、それとも…

## 制限時間が設定された自由度の高いRPG

PC アーケードカード両対応

メーカー名：NECホームエレクトロニクス
発売予定日：10月13日
予定価格：7800円（税別）
ジャンル：ロールプレイング
継続機能：バックアップメモリ
その他：6ボタンパッド/メモリベース128対応

開発状況：100%

# Linda³（リンダキューブ）

PCエンジンユーザーに絶大な支持を受けている、『天外魔境II』と『エメラルドドラゴン』。その桝田、岩崎コンビがお送りするRPGを紹介するぞ！

## 動物を救い出すことが目的のリアルタイムロールプレイングゲーム

このゲームにはボスなど存在せず、限られた時間内にできるだけ多くの動物を集めるという今までのRPGにない斬新なもの。その結果によりエンディングも変わっていく。残虐な過激グラフィックもあり、ゲームバランスや戦闘システムも、最強スタッフが作っただけあって、しっかりしたものに仕上がっている。

主人公のケンとヒロインのリンダ。2人がこの惑星の未来を決める

### ケンたちに残された時間はあと8年！

ゲームの舞台は滅亡の危機に直面している惑星ネオケニア。なんと8年後には、この惑星に巨大隕石が激突することが分かっているのだ。その間にケンは、どこからともなく現れた謎の箱舟に動物を集めなくてはならない。8年たってしまえば惑星に隕石が激突してしまうので強制的にゲームオーバーになってしまうのだ。

### 四季の変化があるフィールド

制限時間の8年は、主人公がフィールドにいることにより過ぎていく。この惑星には四季があり、その変化は画面で見て判るようになっている。1つの季節は約15分で、だいたい1時間で1年経過する。季節の変化により、動物の生息分布が変わったり、地形の変化により移動に影響がでたりもする。

同じ場所でもこれだけ形が変わってしまう。季節による川の水量の変化で、浮島が沈んでしまう

### 動物を1つがいずつ箱船に登録

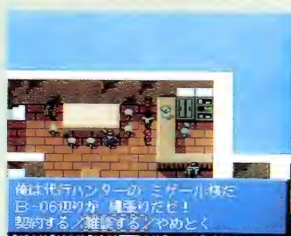
動物は1つの種族につきオスメス1つがいずつを箱舟に登録する。動物を登録するとオスならケン、メスならリンダのステータスが少しずつ上がるのだ。さらに登録した動物と相性がいいと、特殊能力を身につけることもできるぞ。

登録した動物は箱舟の内部の装置に入れられる

戦闘で動物を倒すことにより捕らえるのが普通

これが突然現れた箱舟。この箱舟に生物を集めることが惑星を救うことになる

### 設定の異なる3つのシナリオ

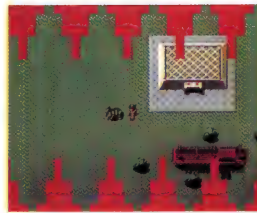
このゲームに用意されている3つのシナリオは、主人公、舞台、開始時間など、ほとんどいっしょのパラレルワールドなのだ。ただしシナリオのクリア条件や、サブキャラクタの性格、メッセージなどが微妙に異なっていて、それぞれ全然違ったストーリー展開が楽しめるぞ。

シナリオ3は、代行ハンターを雇って動物を集めるといいかも

**Merry Xmas** ある街でリンダ以外の女性全員が、突然消えてしまう。彼女の失った記憶を、ケンは回復することができるか。

**Happy Child** リンダの家族が何者かによって襲われてしまう。リンダの失った左腕を、元に戻すことはできるのか。

**Astro Ark** スタート直後ケンはケガをしてしまい、制限時間が短くなるが、集める動物が多い上級者向けのシナリオ。

## 戦闘は地形効果を取り入れたパノラマビューバトル

戦闘は、フィールドで動物のシンボルと接触すると発生する。戦闘には地形効果があり、突入した場所により戦況は大きく変化する。戦闘画面は一見、フロントビュータイプに見えるが、前方以外に左右、後方にも動物が展開するのだ。

後ろから近づけば、動物に気づかれないぞ

### 動物側ステータス

「●」は動物の素早さにより、赤から黄色、緑、白へと変化。色が緑になると行動可能となり、現在行動しているキャラクタは白になり、行動終了後にはまた赤にもどる。動物の性別は♂（オス）と♀（メス）で判るようになっている。他に判別用記号、現在のHPが表示されている。

### プレイヤー側ステータス

人間、犬のキャラクタは、現在向いている方向を示している。そのキャラクタが正面の姿だと、画面上の動物に対して背中を見せていることになる。「●」は動物側ステータスと同じく、キャラクタの行動状況を示している。HPの下のBPとはビーストポイントの略で、獣人化や能力を使うと消費する。

獣人化するとキャラクタのグラフィックも変わってしまう

### 動物グラフィック

パーティの正面を表示。プレイヤーが後方や側面の動物から攻撃を受けたときなどには、グラフィックが左右にスライドする。背景の色はその場所の地形に対応している。

### メッセージ

この場所は、戦闘の状況が表示される。コマンド入力時には、そのキャラクタの攻撃力、守備力、素早さも表示される。攻撃目標選択時には、その動物のパラメータも表示。

### コマンド

キャラクタが行動可能になったとき、この場所にはコマンドが表示される。「獣人」とは、獣人にミューテーションするためのコマンド。獣人化すると、攻撃力、守備力、素早さ、HPのパラメータが変化し、その獣人特有の能力が使うことができるのだ。「逃走」するときには、前後左右どこに逃げるか選択するのだが、動物のいる方向には逃げることができない。

### 動物配置図

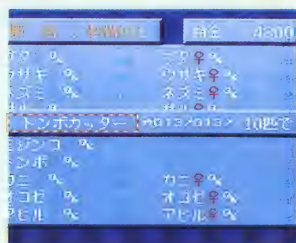
この部分は、プレイヤーのいる地形と、前後左右の地形を表している。この色は動物表示部分の背景と同様、黄緑なら草原、青ならば川や海などのように地形の種類を表している。この地形により、動物の戦闘能力が大きく変化するのだ。プレイヤーのまわりに表示されている白い点は動物を示しており、点の数だけその場所に動物がいることになる。また、動物表示部分が左右にスライドしたときは、それに併せて動物配置図も回転する。

上の写真は前方に4匹、左側に4匹の動物がいる。動物はこのバトルフィールドを動きまわるぞ

## いろいろある捕らえた動物の利用法

このゲームの目的は、動物を箱舟に登録すること。ただし、捕らえた動物は、箱舟に登録する以外にさまざまな利用法がある。ここで紹介した利用法を含めた、多くの利用法をいかに使いこなすかが重要だ。

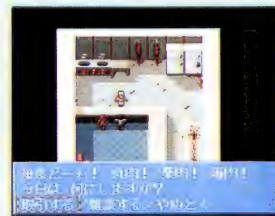
### 動物から装備を作る

このゲームでは街で装備を買う以外に、動物から装備を作ることができるのだ。同種のオス10頭で武器、同種のメス5頭で衣服、3頭で帽子、2頭で靴を作ることができる。強い動物から作られた武器は攻撃力が高く、硬い動物から作られた防具は防御力が高い、特徴のある装備になる。

レベルが上がると自分で作れるぞ

### 食料に加工する

捕まえた動物1頭で、食料を1つ作ることができる。食料には体力回復、パラメータアップ、毒入りなどさまざまな効果がある。毒入りの肉は戦闘中に動物に投げることにより、絶大な効果をあげることができる。

店では雑談もできる

### 犬を猟犬に調教

捕まえたり店で買った犬は、名前をつけて登録すれば、猟犬として仲間に加えることができる。犬は自分の考えで行動し、その個性は10000種類以上もある。序盤では人間よりはるかに強い戦力として活躍するぞ。

闘犬大会に出場できる

# かわいいキャラクタが、テレビの中で大暴れ

ザ・ティーヴィーショー

PC スーパーCD-ROM²

メーカー名：ライトスタッフ
発売予定日：9月29日
予定価格：6800円(税別)
ジャンル：パズル
継続機能：コンティニュー、バックアップメモリ
その他：最大4人プレイ可

開発状況：100%

今秋、ライトスタッフが送り出す自信作。アクション要素をも含んだ、なかなか手ごわいパズルゲームだ。久しぶりに頭を使って挑戦してみてはどうかな。

## 8人のキャラクタから選べるアクションパズル

このゲームには、2つのモードが用意されている。

8人のうちから、1人を選び、そのキャラクタを操り、ステージに隠されたキーオプションを集めていくシナリオモード。もう1つは、最大4人での同時プレイが可能なVSモードだ。

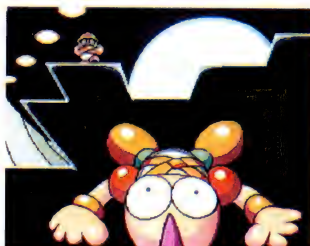
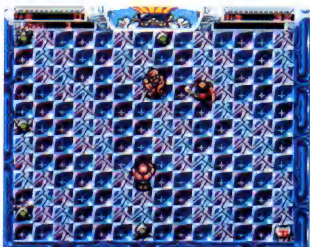
今回はこのうち、おもにシナリオモードについて紹介するぞ。

⬆VSモードでは、他のキャラクタ全員を穴に落とせば勝ちだ

### 戦いの舞台はTV番組

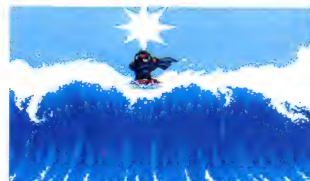
タイトル通り、ゲームの舞台はテレビ番組の中。キャラクタたちはそれぞれの理由で、番組に参加し優勝をねらう。シナリオモードでは、キャラクタごとに12ステージ。そして、共通の決勝ステージが1つ用意されている。つまり全部で97ステージもあるのだ。

⬆舞台裏の1場面。クセのある出場者ばかりで、ADさんも大変だね

⬆こちらは、木目調で和風のステージ。忍者にはよく似合ってる？

⬆落ちていく敗者を見下ろす勝者。天井には無数のライトが輝く

⬆神秘的な雰囲気ただようステージ

⬆となりのスタジオでは天気予報が

### それぞれに独自のストーリー

キャラクタを選択すると、それぞれのオープニングを見ることができる。また、4ステージクリアするごとにビジュアルシーンが、決勝の舞台となる最終13ステージをクリアするとエンディングが流れる。もちろん、選んだキャラクタによって、すべて異なるものだ。コミカルで楽しいグラフィックをすべて見ることができるかな。

⬆海を渡ってやってきた忍者ハッタリ君。日本かぶれのアメリカ人だ

⬆サッカーとの勝負に負けた速球君は、TVショーへの参加を決意する

⬆セーラー服を着ているけど、高校生ではないスケバン。歳のことを言われ、傷ついたらしい

⬆困った顔もかわいいリペアちゃん

⬆パワーなら最強のババタリアン

⬆孫にむりやり出場させられたじじい。合気道十三段の腕前だ

## 基本動作は3種類

ゲーム中の行動は3種類だけ。攻撃、爆弾の使用、そして必殺技だ。シナリオモードでは、攻撃はまず使うことはない。しかしその分、他の2つの重要度は非常に高いものになっている。ビジュアルの完全制覇を狙うなら、必ずその特性をマスターするべし。

### 攻撃

①ボタンを押すと攻撃。これは相手キャラをはじき飛ばすことができるだけで、相手を殺すことが出来るわけではない。ただ、穴まではじいて落としてしまえば、相手を倒せるので、VSモードでは重宝するぞ。ちなみにシナリオモードに登場するジャマキャラには通用しないので、気をつけよう。

それぞれの個性に合った攻撃をする。スケバンのヨーヨー攻撃！

### 爆弾をつかう

ゲーム中で使える唯一の道具、爆弾を持っている状態でⅡボタンを押すと、爆弾を投げ、もう一度押すと、そこに爆弾が止まる。爆弾は、手に持った時点から、緑、黄色、赤と色が変わり爆発する。

ジャマキャラを撃破したり、通路をふさぐブロックや床のタイルを壊したり、隠されたキーオプションを出現させたり、と特にシナリオモードで重要となる行動だ。

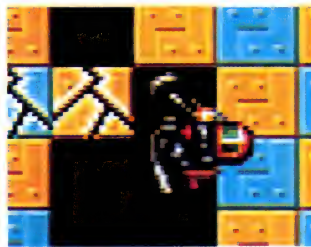
爆風に当たると吹っ飛ばされてしまう。これを利用して穴の向こうへ

宝船に爆風をあてると…、このとおりキーオプションが現れる

| 全13種の爆弾一覧 | | 不発爆弾 | これ自体が爆発することはない。他の爆弾との誘爆や必殺技によって爆発。 |
|---|---|---|---|
| 時限爆弾 | 基本となる爆弾。特筆するような特徴はないが、最もよく目にする爆弾。 | ワープ爆弾 | 手に取ると、キャラクタがランダムにワープする。 |
| 時限大爆弾 | 効果範囲が時限爆弾が周囲1ブロックなのに対し、倍の2ブロックある。 | ストップ爆弾 | 持っていると敵すべての動きを止めることができる。 |
| スピード爆弾 | これを持っている間だけ、移動の速度が上がる。 | ハイパー爆弾 | 強力な爆弾。1回の爆発で、ひびの入っていないタイルを破壊できる。 |
| 空中爆弾 | これを持っていると空中を歩くことができる。もちろん穴にも落ちない。 | ランダム爆弾 | 常に色が不規則に変化していて、いつ爆発するか分からない。 |
| トゲ爆弾 | 四方に突き出たトゲが痛そうなデザインの爆弾。敵に当たると爆発する。 | 吸着爆弾 | これを取ってしまうと、爆発するまで、くっついて放すことができない。 |
| 地雷爆弾 | タイルの上にはりついていて、手に取ることは出来ない。踏むと爆発する。 | 即爆弾 | 床にふれると爆発する。シナリオモードで一定時間が経過すると、大量に出現。 |

### 必殺技

8人のキャラクタは、①Ⅱボタンを同時に押すことで必殺技を使うことができる。それぞれの個性に合わせたものになっているので、使ってみると、それだけで楽しいぞ。また、キャラクタによっては、必殺技を使わなくてはクリアできないステージが多数用意されているので、うまく使いこなせ。

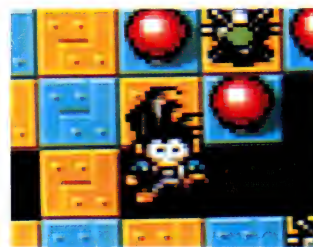
大きな体で、ジャンピングヒップアタック！　タイルにヒビが入る

セコハンウィリーの必殺技は、穴も飛び越せるウィリージャンプだ

杖をかかげ、くるっと回るリペアちゃん。壊したタイルを修復できる

大きな刃を4枚も持ったヨーヨーを使いこなすスケバン。敵をはじき飛ばすほかに、爆弾を爆発させることもできる。ちなみに、必殺技を使うと、画面上部のモニターにキャラクタのアニメーションが表示される

## 金さえあれば何度でも復活

キャラクタは、敵にぶつかっても、爆発にまきこまれても死ぬことはない。ただ、床に開いた穴から落ちると死んでしまう。

しかし、ご安心を。シナリオモードでは、100$払うことで何度でもやりなおすことができるのだ。金は、キーオプションを手にするたび、敵を倒すたび、そしてタイルなどを壊すたびに手に入るぞ。

穴に落ちるところ。しばらくもがいてから、底に落ちていく

時間がある程度経過すると、即爆弾が次々に落下。もう死ぬしかない

これがコンティニュー画面。当然金がなくなるとゲームオーバー

いろんな企画が楽しめるアニメ情報メディア登場

# アニメフリークFX

animefreak FX Vol.1

FX CD-ROM

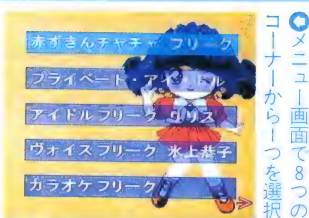
メーカー名：NECホームエレクトロニクス
発売予定日：8月12日(発売中)
予定価格：6800円(税別)
ジャンル：アニメ情報メディア
継続機能：なし
その他：なし

開発状況：100%

**PC-FXにアニメファンの、アニメファンによる、アニメファンのためのソフトが誕生した。今回は注目の声優さんとキャラクタを徹底的に紹介するぞ！**

## アニメファンの気になる声優さんも多数出演！

アニメファン必携ソフト、『アニメフリークFX　Vol.1』。このソフトは1本のソフトにさまざまな企画を満載した、アニメ情報メディアだ。オリジナルのアニメーションや声優さんがたっぷり堪能できるぞ。

メニュー画面で8つのコーナーから1つを選択

### ここでしか聞けない裏話も満載

声優さんの貴重な普段の姿が見られる「赤ずきんチャチャフリーク」と「ヴォイスフリーク」のコーナー。ここではこのコーナーに登場した中から、鈴木真仁さん、桜井智さん、富永みーなさん、氷上恭子さんをピックアップして紹介するぞ

### No.1 鈴木 真仁(まさみ)

彼女はTVアニメ『赤ずきんチャチャ』で、主役のチャチャ役でデビュー。現在では他のTVアニメのレギュラーで活躍しているぞ。この本が発売するころにはもう終了しているが、ミュージカル『赤ずきんチャチャ』で、お鈴ちゃん役を演じていたぞ。

残念ながらマジカルシュートは失敗

レポーターをやっちゃう鈴木真仁さん

ファンの気になることを、鈴木真仁本人の口から聞くことができる

### No.2 桜井 智

TVアニメ『赤ずきんチャチャ』で、人魚のマリンちゃん役を演じていた桜井智さん。去る8月16日、彼女のファーストライブが開催されており、9月にファーストアルバムが発売されるなど、アイドルとしての桜井智に注目だ。

とっても明るい桜井智さん

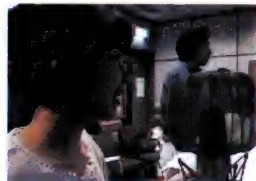
### No.3 富永 みーな

富永みーなさんは、『赤ずきんチャチャ』で、魔女のエリザベス役を演じていた。彼女は現在、週に3本のラジオ番組を持っており、パーソナリティとしても活躍しているのだ。

アフレコ現場ではお姉さま的存在

打ち上げパーティーの1コマ。ミニゲームも開催されたぞ

### No.4 氷上 恭子

現在放映中のTVアニメ、『ウェディングピーチ』の花咲ももこを演じている氷上恭子さん。11月には、デビューミニアルバムが発売されるぞ。ソフト中では、密着レポートの他に、「ミニゲーム恭子ちゃんとジャンケン」が入っており、多彩なアクションで楽しませてくれるぞ。

彼女の仕事ぶりも紹介されるぞ

素顔の氷上恭子にインタビュー　喜怒哀楽を語ってくれる

ジャンケンゲーム

連続10回勝つと、プレゼント応募用のパスワードが表示されるぞ

操作は簡単、対応したボタンを押すだけ。押すのが遅いと後だしになる

# かわいくて元気な女の子がいっぱい登場!

『アニメフリークFX』シリーズには、ここでしか会えないオリジナルのキャラクタを始め、たくさんの女の子たちが登場。ここではVol.1に登場するかわいくて、元気いっぱいの女の子を紹介するぞ。

## いつでも会えるキミだけの女の子

『アニメフリークFX Vol.1』には映像を鑑賞するコーナーが4本入っている。これらのコーナーにはサーチ機能が付いており、決まった場面から映像を見ることができる。これで自分の好きな場面を何度でも見ることができるぞ。

◯映像は、LDのような操作感覚で楽しめるぞ

### No.1 ロルフィー

彼女は『美少女戦士セーラームーン』の只野和子がデザインした、アニメ戦略のイメージキャラクタ。もちろん彼女の動く姿が見られるのは今のところこれだけだ。今後の活躍に期待しよう。

◯ロルフィーちゃんは、育ち盛りの13歳

### No.2 メイ・スター

各話15分、全3回で展開予定のオリジナルアニメーション『プライベート・アイ・ドル』のメイちゃん。キャラクタデザインは『魔法騎士レイアース』で活躍中の石田敦子さん。声はゲームと同様、小野寺麻里子さんが演じているぞ。

◯SFドラマの衣装がきまっているアイドル、メイ・スター

◯アイドルの寝起き進入。メイちゃんはパジャマでおやすみ

#### シャワーシーン

◯期待せずにはいられない、興奮のシャワーシーン。下からなめるようにスクロールするぞ。元探偵だけあって、ひきしまったボディラインは、思わず生つばごっくん物だ

### No.3 花咲 ももこ

TVアニメ『ウェディングピーチ』の主役、花咲ももこ。恋に憧れるとっても元気な中学1年生だ。彼女はウェディングピーチに変身し、愛の力(ウェーブ)を使って悪魔族と戦うのだ。

◯変身その1、ウェディングドレス姿のももこ

### No.4 赤ずきんチャチャ

花まる元気印、みんなのアイドル赤ずきんチャチャ。愛と勇気と希望の力で、マジカルプリンセスに変身し、敵と戦うぞ。このソフトでは人気ゲストキャラとTVで使用された歌のランキング発表があり、ファンなら見逃せないぞ。

◯元気いっぱいに歌を歌うチャチャさん

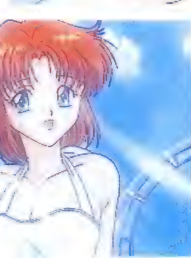
◯変身すると、成長した大人の姿になるのだ

### No.5 リリス

PCエンジン用ソフト『女神天国』で登場した女神リリスが「アイドルフリーク」のコーナーで登場。声はゲームと同じく、國府田マリ子さんが担当。めったに見られない普段着姿の彼女とデートができるぞ。独特のプリティーボイスに、もうメロメロだ。

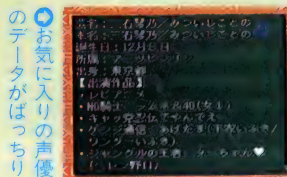
#### きもちいいですぅ〜♡

◯待っている間に思わず居眠り。ほえほえ顔のリリスさん

◯夏といえばプール。プールといえば水着でしょ

◯ウォーターコースターで無邪気にはしゃぐリリス

◯リリスには、清純そうな白の水着が良く似合う

## データベースもついてるぞ

アニメファンの気になる情報は「データフリーク」のコーナーでしっかりサポート。声優事典とFXソフトデータベースが付いてるぞ。今回の声優事典は女性声優が収録され、声優名か作品名で検索できる。FXソフトデータベースは、現在発売中または予定のソフトを、4つのジャンルに分けて紹介しており、全41タイトルの中から検索できるぞ。

◯お気に入りの声優のデータがばっちり

◯案内役は、ロルフィーが担当するぞ

不滅のダンディズム、ハロルドがFXで登場

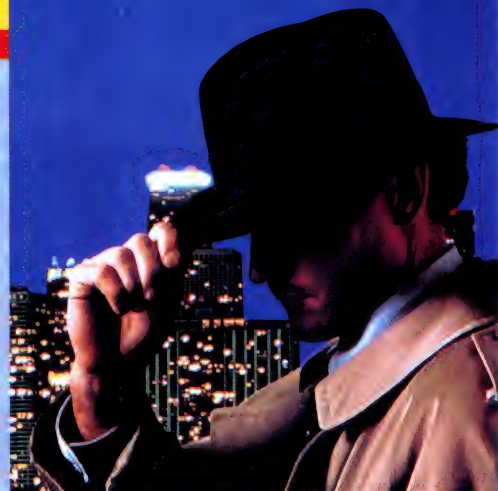
# BLUE CHICAGO BLUES

ブルー・シカゴ・ブルース

FX CD-ROM

メーカー名:NECホームエレクトロニクス／リバーヒルソフト
発売予定日:10月27日
予定価格:8800円(税別)
ジャンル:アドベンチャー
継続機能:バックアップメモリ
その他:2枚組

開発状況:90%(8月16日現在)

J.B.ハロルドシリーズの最新作。2か月半もの撮影期間(シカゴとハリウッド)を費やしたという実写映像が魅力。

## 愛憎渦巻くシカゴに2つの殺人事件。J.B.さっそうと登場

事件はこうして起こった…。シカゴ郊外のプラネタリウム前でアンジー・ハートという名の女子高校生の刺殺死体が発見された。翌日、休暇でシカゴを訪れていたリバティタウンの女性刑事、キャサリン・ホワイトが拳銃を握りしめて死んでいた。残されたバッグの中にはアンジーの血痕のついたナイフと大量のコカインが入っていた。まるで、アンジーを殺したキャサリンが後悔の末、自殺したかのように…。リバティタウン警察はキャサリンの同僚であり、婚約者でもあった刑事J.B.ハロルドをシカゴへ派遣したのだった。

次世代マシン中、最高の実写映像

赤いドレスの女。殺されたアンジー・ハートはまだ17歳だった

FXの動画再生能力とシカゴロケの実写映像が高い次元で結びついた

## 4日間という時間の中で解決するのだ

プレイヤーはJ.B.ハロルドとなって、捜査を進めていく。ゲーム中、移動や聞き込みといった行動をしていると時間が流れていき、4日以内に事件を解決しなければならない。意味のない行動は極力避けて、確実に推理して効率のいい捜査を心がけよう。コマンドを全部試せばゲームクリア、という わけにはいかないのだ。

いっしょに行動してくれるのがシカゴ市警のロッセン刑事。粗野だが、うまく付き合ってみるといろいろ助言をしてくれるし、射撃がうまい(本人がそういっている)というのが心強い。彼と良好な関係を保つことが捜査の第一歩だ。

相棒ロッセンとの関係は最初が肝心

捜査の前日、ロッセン刑事が親交をあたためようとバーへ誘う

バーへ付き合うとその後はいい関係に

付き合わないと10時に出勤して口論に

ゲーム中、移動する場合は画面右側の場所(地域)を選択する。リンカーン・パークには殺されたアンジー・ハートが両親と住んでいた家がある

家に着くとアンジーの父親が出てきて聞き込み開始。右側の質問事項を選択していろいろ聞いてみよう。左下の時計の針が上の写真とくらべると進んでいる

昼

昼と夜で捜査状況が変わってくる。昼間はロッセン刑事と行動する

夜

夜はタクシーで移動する。夜にしか会えないような人もいる

# ストーリーが進むごとに明らかになっていく赤裸々な人間関係

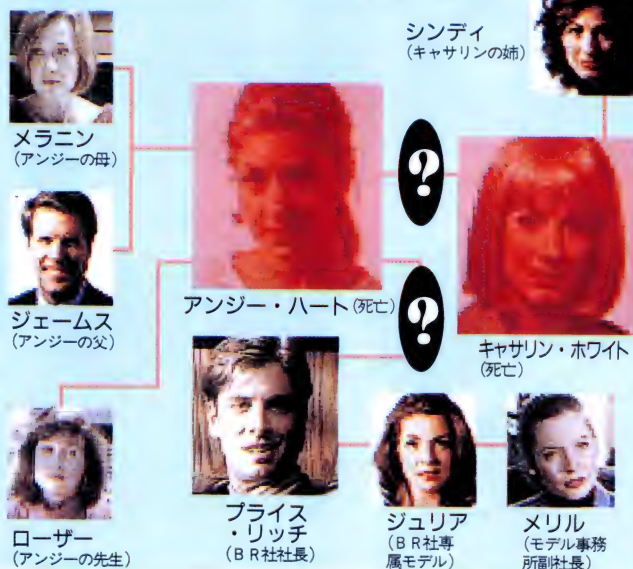
J.B.にしてみれば、同僚であり婚約者であるキャサリン・ホワイトがアンジー・ハートを殺し、自殺するなんてことを信じられるわけがない。キャサリンの疑惑を晴らし、真犯人を見つけ出すことこそがJ.B.の目的である。

ゲームスタート直後に訪れることのできる場所はそんなに多くない。アンジーの両親の家やキャサリンの姉、シンディの経営するクリニックなど7ケ所ていど。これら事件の関係者と会話をしていくことで新事実がわかっていき、新たな人物が浮かび上がっていく。果たして真犯人は誰なのだろうか。

アンジーの部屋から手がかりを発見。証拠品を見つけることもある

ハート家のウォッチャー、隣のおばさんにも聞き込みをするのだ

アンジーの学校の先生。彼女は悩んでいたというのだが…

## ゲーム序盤の登場人物相関図

## 聞き込みからBR社の名前が急浮上

捜査を続けていくとBR社というプレタポルテ(オーダーメイドの高級ブランド)の会社の名前があがってくる。ここの社長であるプライスとアンジーが事件当日ドライブしているのを見た人がいるのである。そこでBR社に直行。プライスに聞くとアンジーなんて知らないという。モデルのジュリアといっしょにいたというのだ。

BR社社長プライス・リッチ。たかびーな態度の嫌なヤツ

プライスを追及していると専属モデルのジュリアがアリバイを証言

## シカゴ市警のコンピュータを駆使せよ

地道な聞き込みの成果はすべてコンピュータに登録され、市警に戻ればいつでも閲覧することができる。ロッセン刑事と親睦を深めておけば、彼のIDを使用して初日からコンピュータを使うことができる。提供される情報は人物についてと証拠品について。人物については詳しい経歴が表示されるし、証拠品については鑑識の分析結果が表示されるのだ。ただし、鑑識の分析結果は証拠品を渡してから1日たたないとわからない。

該当人物について詳しく表示される

多くの証拠品から得られる情報も重要

## 約束した時間は守ること

捜査をしていると協力者が現れることがある。このとき、「何日の何時にどこに来てください」なんていわれるのだ。ちゃんと時間どおりに会いに行かないと話が聞けなくなってしまうので、ゆめゆめ忘れないように。

キャサリンの姉、シンディ・ホワイトに会う時間も決められている

## ロッセンと夕方まとめる

1日の捜査を終えて夕方6時にシカゴ市警に戻るとその日の捜査内容を整理することになる。ロッセン刑事の助言や推理を聞きながら自分なりの推理を働かせる大事な時間だ。ここで推理したことを元に捜査を展開していくので、誰に話を聞けばいいのか考えておこう。夜の捜査に備えるのだ。

ロッセンの推理もなかなか鋭いので聞き逃さないようにしたい

## 真実は夜に明らかになる…

4日間しかないのだから夜も捜査はつづくのである。夜でないと話ができない人物もいるのだ。夜はロッセン刑事と別行動となるので、移動にはタクシーを利用することになる。また、バーに行けば情報を持った人物と会えるだろう。

BR社の専属モデル、ジュリアに夜、話を聞けば意外な真実が…

# Reader's Land

## 読者の読者による読者のための大放言パラダイス

## 総天然色ギャラリー

▶神奈川県／海瀬洋之クン

✪ホント、こう暑くては、こんな光景が恋しいネ。なぜ日本の夏は、こうもムシ暑いのだー!!

✪んまー、お久し振り!! 優しい雰囲気がイイね。文字（文章?）は、勉強中のドイツ語? がんばってネ

▶東京都／松原眞理子サン

▶福岡県／けかされたマスオクン

✪サターンやスーパーファミコンも出るんだってねエ。お姉様はァ、私のデータ使ってサブゲームにハマってるよォ

▶神奈川県／柴田絵里サン

✪18歳以上推奨…ってことは血がドバー、脳みそピュー、内臓でろー…?

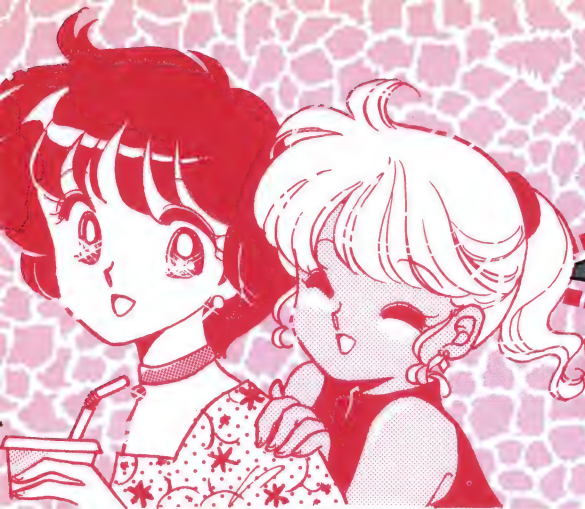
▶山形県／南瓜サン

✪『～ガリバーボーイ』に入ってるサブゲーム。やった人にしかわからないおもしろさよねエ。お姉様は、コレしかやらないしィ(笑)

▼北海道／水神有気クン

✪私もNEO・GEOでハマってるよォ。こいつ、犬を使って攻撃するひでー女!

✪キレイなお姉さんが水野真紀なら、マッチョなお兄さんは…レックス・ルーガー!?（わかる人しか…）

▶愛知県／くたびれたまゆけ

やっほ～♡　みんな、夏の疲れは残ってませんか!?　いよいよ秋のスタート。スポーツ・芸術・グルメ…今年は何で攻めよっか!?　オシャレも楽しくなってくる季節だし、ソフト代との両立が大変…!?㋮　うう…夏休みボケでツライよォ。何年も続けてるお姉様は、スゴイよなァ。がんばらなくちゃ!!㋠（まどか＆ちはる）

# Free Talk

## マインドコントロール!!

DUO-Rのコントローラの調子が悪くなって、DUOを買い直すことにした。コネクタの接触が悪いので店では買い取ってくれないと考え、スーパーファミコン一筋の友人Ｉに DUO-Rをあげた。さーて、タダで DUO-Rをもらって喜ぶ友人Ｉ。しかし、これにはスゲー陰謀があったのだ。まず『～ガリバーボーイ』を貸してPCエンジンのRPGを教え、次に『エメラルド　ドラゴン』『～ザナドゥ』でシリアスなストーリーを教える。さらに『超兄貴』でヘンなシューティング、『スーパーシュヴァルツシルト』でシミュレーションを教えた。これでヤツもPCエンジンユーザー／　私は『イースIV』、『～ユナ』『～2』、『BURAI　II』、『天外魔境～』『～II』『～カブキ伝』、『～ザナドゥ2』、『ラングリッサー～』を次々と勧めた。友人Ｉはスーパーファミコンに費やすハズの金を、すべてPCエンジンに注ぎ込んだ。――タダだから怖い、DUO-R!!　結局、大金を遣い果たした友人Ｉ。でも、彼は喜んでいるぞ／ユーザー増員計画、大成功!!　フッフッフ…。

（京都府／工藤晃一クン）

**エライ、よくやったァ♡　「これって、マインドコントロール!?」なんて、お姉様が言ってるけどォ(笑)。ついでに全機種のウルテクを１冊にまとめた「超絶大技林」もオススメだよォ。私なんて、いっぱいハード持ってるでしょオ？　必携アイテムなのよォ。**

## バーチャル時間旅行

こんなゲームがあればいいなぁ…。題して「パラドックスシミュレーション」だ／　プレイする人がタイムマシーンに乗り込み、歴史を変えてしまう。なんと大胆なゲームでしょう!?　たとえば坂本龍馬の暗殺を助け、龍馬を新政府に送り込む。すると日本の現代はどう変わってゆくか。はたまた、イエス＝キリストを十字架にはりつけずに生かしておいたら、この世はどう変わっていたか…などなど。１本のソフトの中に何人ものバージョンを入れるも良し、１本のソフトで１人の英雄の歴史を徹底的に追求するも良し。時間旅行ができないかと、本気で考えている私であります。暇つぶしじゃないぞ～!!

（福島県／いなかのかみ様クン）

**ゲームならではこその遊び心で思いっきり歴史をいじってみるのも楽しそうだよね。でも、すべての歴史と新しい歴史パターンを入れたら、一体CD-ROM何枚組になるんだろう…!?**

## ゲッ!?

『同級生』の発売日が延期!?　アベニューさん、何てことをしてくれるんだ!!　店に行ってこのコトを聞いたとき、思わず店員さんに「ゲッ」って言っちゃったよ。しかもこのとき、オレは停学中で自宅謹慎だったんだよ。ビクビクしながら買いに行ったのに…。みんなもスゲー肩スカシくらっただろうなぁ。そういえば、NECアベニューがいつの間にか移転していたのには驚いた。ひょっとして、延期はそのせい？

（岡山県／ターボクン）

**停学中だってのに、わざわざ外出してギャルゲー買いにいったのォ？　ご苦労様よねェ。停学処分の理由は、まさか「ギャルゲーばっかりしてて、危険人物だから」ってんじゃないでしょうねェ。なーんて、うそぴょーん。**

## ペンネーム物語

同志の皆様は、ペンネームにどのような由来をお持ちでしょうか。ぜひ、おたよりキャッチボールなるもので聞かせていただきとうございます。ちなみに私のペンネームは、昔、覆面レスラーへの夢を持っていましたが、その夢ははかなくも散り、名だけが残ったのでございまする。

（北海道／ヘル・ハイネルクン）

**実は何通か同じ提案があったの。毎回「テーマどうする～？」って悩むから、12月号のテーマ編にしちゃお（ズルイ奴）。詳しくはP45を見てね。みんなも、いろんな案をお願いしまーす。**

▼岐阜県／銅級生クン

**❍「初版のボーナストラックは必聴!!　必ず予約して買うべし」とは、アフレコ現場にいた編集部員O君。この娘はあまり好きじゃないけど、声が丹下桜さんだと知るや、最初においとそうと思ってるとか。㋠変態～!!　声優オタクの心理は、理解できないよオ**

**❍おめでとう、『アンジェリーク』のPC-FX化!!　編集部の女性は病的なファンが多いの。ページ担当争奪戦が怖い…**

▶神奈川県／村崎桜サン

**❍先に言ってくれれば、仙台へのお使いを頼んだのに(笑)。「ウルテクのハガキを仙台CCに直接持ってきてください」とは、仙台の桧山P子サン。気をつけてネ。(もう東京に戻ってるかな？)**

▲神奈川県／ハラペコ丸クン

# Free Talk

## 6年間待った

10月14日、ついに、ついに『スペースファンタジーゾーン』が発売されるのね!! この日をどれだけ待ったことか。13歳から発売を楽しみに待ち、19歳の今、プレイできる。つまり、6年間も待ったのよ。すげー、うれしいです!! あぁ、良かったPCエンジン売らなくて。ありがとう、NECアベニュー!! P. S. これが載るころには、また発売未定になってたりして…!?

（東京都／Ci-Co.,LTDクン）

**青春を捧げた！（笑） 確か、PCエンジンファン創刊号の表紙だった記憶があるけど…？ あのころのラインナップには、けっこうシューティングがあったのね。『究極タイガー』とか。**

## 有効利用!?

『同級生』が発売延期になってしまってショーック!! …と思いきや、そうでもないです。最近はマルチエンディングが多いし、育成シミュレーションなど何回も遊べる分、時間がかかりますよね。他機種を持っていると、十分にプレイしないうちに次のソフトが発売され、それも終わらないうちに次…ということにもなります。だから発売延期になれば、その空き時間で遊び込めるので、意外と楽しかったりします。でも、そこで別のソフトを買ってしまったら同じですけど（笑）。

（東京都／てすた☆めんとクン）

**物は考えよう、かぁ…。まあ、まどかもまだ『ときめき～』の全エンディング見てないし…。うーん、でも早くプレイしたい！ ㊙サンプル版独占して、ずっとプレイしてたくせにィ。**

## 同人出身おぢさん

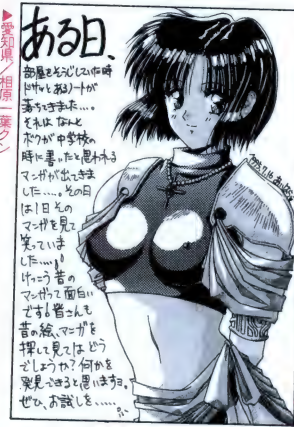
うあああああ～！ た、大変だ!! NECホームエレクトロニクスが、PC-FXが、コミケに進出だとぉぉ～！ 以前、硬派なソフト作りで知られる某メーカーが、某RPGの広告をカタログに載せたことに困惑したものだが、今度はそれを上回る大問題である。「アニメファンのため」というキャッチフレーズをもとにコミケを利用して展開していこうという意気込みはさすがNECホームエレクトロニクス、ユーザーを理解している（笑）。20万人以上が参加するというコミケ。確かに下手な広告打つよりも効果的だよな…。それにしても、どういった経緯でコミケに出展しようという頭の悪い…いや、大胆な企画が生まれたのであろうか？ やっぱりNECホームエレクトロニクスのお偉いさんの中には、同人出身者がいるのであろう（爆笑）。

（神奈川県／女木和哉クン）

**お偉いさん、会社で"研究"とかいう名目でェ、パソコンHゲームにハマっちゃったんじゃなーい？ で、そのまま2次元オタクになっちゃったとかァ。とにかく私、絶対にコミケなんて行かない！ ㊟ちはるはメンバーには入れてないって。…だって、もし正体バレたら、石投げられるもん…。**

## 真夜中の対談

パソコンの"18禁ゲーム"がPCエンジンに移植されることについて、兄（24）と俺（19）の意見。兄「僕としては"キャラクタの性格上""ストーリーの都合上"以外のHシーンは、なるべく修正してほしい」。俺「俺も同感。"同級生"を心待ちにしている俺が言ってるんだ。不必要なHシーンは、なるべく修正してくれ。このまんまじゃ、キャラクタたちが性処理玩具だ」。兄「そのとおり。記事を見る限り、それぞれが名作。みんなで楽しめるものにしたい」。俺「そうさ、Hシーンのみがウリの『～PVカスタム』のように、後でグラフィックが見れるウラワザがあるくらいなら…そうだな、『同級生――エッチざんまい、鬼畜、卓郎、ビジュアル集』ってのを作って、バカに売りつけりゃいい！ なあ、兄貴」。兄「お前、いいコト言うじゃないか」。――兄の部屋にて対談。AM2：50、8月2日。（岡山県／武内神流クン）

**もし急に親が部屋に入ってきたら、焦らずセレクトボタンを押す、なんて機能はないのかな？ まどかの場合は"仕事"という理由（大義名分）があるから、親も呆れてるだけだけど…。**

▶愛知県／相原一葉クン

○だーかーらァ、なぜ乳首を描き込むのォ？ 世間の女性がみんなクッキリで歩いてるか、チェックしてみてよォ。本物の人間の女性よォ、本物のォ！

▼埼玉県／うれしーな☆碧流クン

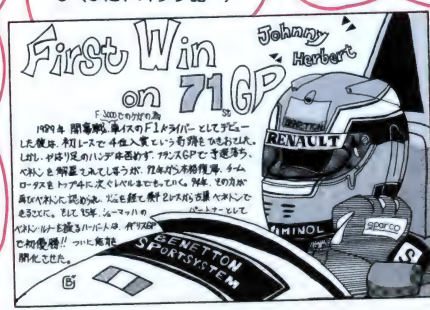
▼栃木県／藤原要サン

○2年程前に出てるよ、腕がつりそーなシューティングが（笑）。無限コンティニューもあったが…爽快感がなく、シューター・まどかには不向きだった

▼山口県／るいら・もすクン

○お姉様は髪のばしてるのに、失礼ねェ。ちなみに、8月11日に発売されたよォ。コミケでも売るんだってェ

○棚ボタ式の優勝だったけど、うれしかった。「なぜ彼がベネトンに!?」っていう日本ファンも、これで納得したかな（また、オタク話…）

○「ウルテクが多くて大活躍したな～。PC-FX版もいっぱいあるかな？」とワクワクの檜山P子サン。発売したら、ウルテクは彼女あてにネ（笑）

◀神奈川県／プロウディクン

○私の原稿は書き直しが多かったんだァ。印刷が始まったころ、私の肘に顔マークがついてて一瞬シーン。「アハハ、まさかネ」って…。出来上がり見て大ショックだァ（涙）

▲"東京都／悪口大魔王"幻導機クン

●学食に行ったら、食券がほとんど売り切れ、残っていたのはライスとみそ汁だけ。しょうがないから、この2枚を買ってカウンターへ行ったら「ライスがもうありません」と言われた。かわりにチャーハンをくれた。200円分得をしたことはしたが…。（和歌山県／匿名希望クン） ●①他人の幸福が何よりも嫌いな僕は、「F－1サーカス」でアレジ選手の車に体当たりをすることに、喜びを感じる。②「メモリアルバーゲン」「ときめきセール」を相次いで開催した、近所の薬屋、怪しい。（次のページへ続く）

# Free Talk テーマ編

## 今月のテーマ 修学旅行メモリアル

**生まれて初めて（多分）の団体生活。みんなの心の中には、どんな思い出が刻まれてますか？**

### 寿司詰め状態…

旅館にて。8人部屋に11人も押し込められたため、押入れで寝た僕。
（宮崎県／ぷうかJターボクン）

**災難だったねエ。消防法とかで本当はダメなんじゃない？　貧乏な学校なのォ？**

### 寝るのが怖い？

僕たちの部屋では、先に寝ると、ポッキーを鼻の穴に入れられるという制裁が加えられた。中には、チョコが鼻の中で溶けても、起きないツワモノもいたが…。話は変わるが、修学旅行でいちばんかわいそうなのは、校長先生だと思う。生徒の輪には溶け込めないし、ほかの先生たちも妙に気を使っている。自由時間に１人でいる姿はとても寂しそうだった。これから修学旅行に行く機会のある人は、校長先生と仲良くしてあげてね。（埼玉県／魔法陣都市クン）

**私の部屋はァ、床の間に飾ってあった生け花を鼻の穴やら、髪の毛とか、そこら中に生けられた。クラス会でもォ、毎回その話題で盛り上がるんだよォ。**

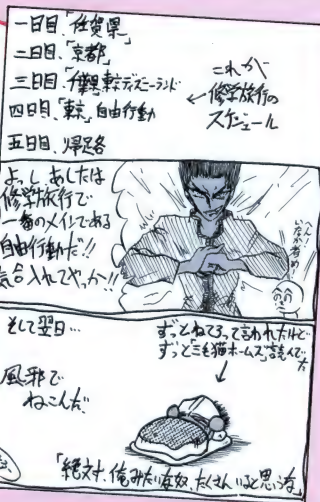
### 戦争の傷痕

高校の修学旅行は、3泊4日の沖縄旅行。いちばん印象に残ったのは、戦争時に使われた防空壕（ぼうくうごう）の中の見学です。当時の様子がそのまま残っていて、しかも電気もなく（見学時は懐中電灯と軍手を使用）、すごく不気味…。壁には半分消えかかった彫刻文字と血の跡。足場はガラスのビンや壊れた食器。耳をすますと…地下水が涌き出ている静かな音。瞳を閉じて心を落ち着かせると…この防空壕で死者の魂の無念の声が聞こえてきそうな気配…。今思えば、スゴイ場所を見学したんだ…と思います。
（岐阜県/ラジカル=カンパニークン）

**編集部員・魔女サンの実家方面（香川県）では、防空壕入口で死体を焼き、灰になってバラバラ風に吹かれて消えてく幻想的な光景が見られたとか（お父さんの話）。死が身近な時代。戦後50年、まどかたちの世代は政治家の演説もピンとこないけど…。これらの体験談は「繰り返してはいけない」という説得力を持っていますね。**

### お礼がえし!?

私が中3、岩手県へ修学旅行へ行ったときのことです。起床は朝6時。寝起きの悪い友人は、自分から「起こして」と頼んだくせに、親切に起こした私の顔に3発も平手をくらわせました。その夜の枕投げで、彼女を集中狙いしたのは言うまでもありません。私だって痛かったんだぞ!!
（東京都／亜矢サン）

**ホント、寝起きが悪いねエ。そーいえば、この前お姉様が仮眠室で寝言を言ったのォ。「ビール〜」とか言ってんのォ、もー、大爆笑!!　お姉様は「ちはるは作ってる。ウソツキ」とか言ってるけど、絶対にホント。徹夜してて「早く終わらせて、ビアホールでも行きたいね」なんて言ってたからァ、夢でビール飲んでたんだねエ（笑）。**

### 予期せぬ同行者

僕が高校2年のときの修学旅行はヒドかった。九州に行ったのだが、時を同じくして超大型台風19号も九州上陸。あまりの強風に電柱は倒れる、看板は飛ぶ、屋根ははがれるという惨状。ホテルに戻っても窓ガラスが割れ、停電のために明かりはロウソクのみという有り様。自然の恐怖を痛感した旅行でした。
（神奈川県／ハラペコ丸クン）

**九州・沖縄方面へ行った人からは、台風の話題が多かった。雷、強風が超苦手なまどかは「大変だな」と思うと同時に「絶対に住めないな〜」と思った。九州男児との結婚は諦めよう（？）。**

### ハプニング続出

高校時代の修学旅行は、東京で１日だけ自由行動があった。本当は6人グループで行動しなければいけないのに、僕のグループは意見が対立。結局「○時にハチ公前に集合」ということで、別々になった。そして落ち合う時間が迫ったとき初めて僕は、ハチ公がどこにあるか知らないことに気づいた。そして何を血迷ったか上野へ行き「一応イヌはいるが、なぜ西郷どんが連れてるんだ？」などとつぶやきながら、待つことしばらく。当然、その日の門限は大遅刻。その晩は、深夜にジュースを買おうとしてカギを持たずにオートロックの部屋を出てしまった。中で寝ている友人を起こそうと思い、ドアをバンバン叩いたが返事もしてくれず、非常階段から東京の夜空をしばらく眺めてた。（香川県／松永康之クン）

**アナタ、お姉様並みのボケぶりねエ。あとォ、渋谷で待ち合わせなら"モアイ像"前。ハチ公前よりすいててわかりやすいしィ。名称もGOODでしょ!?**

**○初日に高熱を出し、１週間ホテルのベッドだった編集部員O君。ウイスキーをこぼし、部屋中に充満した匂いを消すために正露丸をバラまいた仙台の軍師らんまる氏。制服を鼻血で染め、京都で"沖田ごっこ"した檜山P子サン。服装違反でずっとジャージ姿だったジジイ。人生いろいろ（笑）**

**○旅行つまらかったのォ？　なーんて。そこまでして楽しみにしてくれてエ、ありがとう。みんなから絵ハガキが届くコトがあるんだけどォ、それ見てお姉様が異常に喜んでるのォ。刺激されて逃避旅行に行かなきゃイイけど！**

▶愛知県／バカな学校でも・期末テストのまっさいちゅーサン

一日目「佐賀県」
二日目「京都」
三日目「千葉県」東京ディズニーランド
四日目「東京」自由行動
五日目 帰路各
これが修学旅行のスケジュール
よっしあしたは修学旅行で一番のメインである自由行動だ!! 気合入れてやっか!!
へんなか者め！
そして翌日…
風邪でねこんだ
ずっとねてろって言われたけど ずっと三毛猫ホームズ読んでた
「絶対、俺みたいな奴、たくさんいると思う」
◀長崎県／ルシファー道向クン

## 12月号のテーマ　公開！　ペンネーム物語

ヘル・ハイネルクンや幻導機クン他数名の提案で、ペンネームの由来を募集。個性的なものから、意味不明なもの、安易なもの（笑）など、本当に十人十色。さて、アナタの場合は…？（9月30日必着）

（前のページの続き）③「小森まみ」というＡＶ女優がいることを知り、「３×３ＥＹＥＳ」に出てた声優「小森まなみサン」を見る目が変わってしまいそうな僕（ごめんなさい…）。④某雑誌（女性誌）の占いに「気になる彼との関係が突然、進展しそう」というのを見て、思わず一瞬ときめいてしまった僕。⑤「私より遅く教室に入った者は、全員遅刻だ！」と言った翌日、朝８時に教室に来た中学時代の担任。⑥それを見事に先読みし、７時半から教室で待っていた僕ほか数名。（富山県／西村信彦クン）

♥誌面が結ぶ読者と読者のコミュニケーション広場♥

# おたよりキャッチボール

ちょっと待ったぁ～、モノ申す！
掲載されたおたよりに、お互いの意見を交換しあうコーナーです♡

## 投球 北海道／近藤正竜クン('95年9月号掲載)

『ときめきメモリアル』(編集部注：以下『ときメモ』)の続編を希望する声が増えているが、僕は賛成できない。この作品のゲームシステムは非常に完成されており、続編を出すにあたって変にシステムをいじくってしまうと、ゲームがつまらなくなってしまう危険性がある。「キャラクタを変える」という選択もあるワケですが、「単にキャラクタを変えただけ」の続編は、僕は好きになれない。それに、この作品の登場人物を超えるキャラクタは、そう簡単には作れないのでは？　みんなの意見をぜひ聞かせてほしい。

### 返球 自分としては

大ヒット作だけに、コナミも続編には頭を抱えているんじゃない？　自分としては、高校時代のエピソードをピックアップした『ときメモ外伝～アルバイト編』とか、主人公と詩織と一部のキャラ（虹野さんは絶対／）を同じ中学出身にして時代をさかのぼった『ときメモ　ジュニアハイスクール』というのは、どうだろう？　どちらにしろ、続編もサターンやプレイステーションにも出るんだろうな、トホホ…。　(大阪府／内心不安なＦＸファイタークン)

### 返球 もっと心配…

だいぶ前の『ファミコン通信』で開発の方が「続編は考えている」と語っていたから、恐らく続編は出るでしょう。シミュレーションゲームの続編は単にキャラやシステムを変えただけのものが多いが、『プリンセスメーカー』や『ダービースタリオン』のようにヒットした例もあるので、あまり心配しすぎることはないでしょう。それより私は「続編をＰＣエンジンかPC-ＦＸで出してくれるの？」ということが心配です。(東京都／大御所フルシチョウクン)

### 返球 いっそのこと

確かにキャラクタを変えても、あれほど個性あふれる娘たちは作れないと思う。キャラクタを変えないなら、全員エスカレーター式に大学へ進ませる手もある。今度は大学生活を味わえるワケ。しかし、それだと成長することによってキャラクタのイメージが変わる可能性も高く、前作とのつながりにも無理が出る。これもあまり勧められない。でもゲームシステムが完成されているとのことだが、それはあくまでも恋愛ゲームとして。いっそのこと、あのキャラクタを活かしてRPGやアドベンチャーにしたり、恋愛にこだわるならSFや西部劇を舞台にしたらどうだろう？　こうすればキャラクタを変える必要も、成長させる必要もない。　(埼玉県／手塚光盛クン)

### 返球 さらに追求

僕は続編を出してほしいと思う。近藤正竜クンは「非常に完成されている」とおっしゃっているが、私はまだまだ改良できる点はあると思う。クラブ活動が少なかったし、生徒会もなかった。それから、恋のライバルがいなかったことも不満。たとえば体育祭のヒーロー的存在とか、成績優秀な奴とか。あと、エンディング。告白されるだけだったけど、こっちから告白できても良かったのでは？　告白されたときと、告白したときのパターンのエンディングがそれぞれ違った展開になれば、なお良し。どんなソフトでも今のままで満足することなく、さらに良いものを追求することが、より良いゲームを生み出すために必要なのでは？　でも、某ソフトのように5作、6作としつこいくらいに出すのも嫌やけどね。　(滋賀県／鯉の滝登り男クン)

### 返球 キャラが死んでる

あなたは『ときメモ』に毒されているのでは？　私にはあのキャラクタがそんなに個性的だとは思えない（でも『同級生』は買う。竹井キャラは生きています。表情が豊かです）。設定は一応キャラクタごとに違うけど、髪型を変えるだけの無表情な顔（髪型、髪の色を同じにすると、区別できなくなると思いません？）。私もあの絵がもう少しマシなら、猿にもなれただろう。しかし死んだ顔を持つあのゲームは好きになれない。続編が絶対無理というなら、あなたの独創性がないと思わざるを得ない。多くの人の非難の的になるだろうが、まわりの見えなくなっている「ときめもファン」の人たちに言いたい。改良なくして前進はありえない。
(岩手県／大道芸人クラウスクン)

**コナミにこれらの意見を参考にしていただき、より良い方法を選択してほしいと思います。好みや価値観によって意見は別れるし、どれが正解というものもなく、ここであえてまどかの意見を言っても無意味だと思うので…。**

再試合

## 投球 兵庫県／究極結界魔法陣クン('95年8月号掲載)

『同級生２』『ドラゴンナイト４』がPC-ＦＸ移植決定／　でも、私は素直に喜べない。理由は「竹井キャラにダブルキャストはない」から。パソコンとの最大の相違点は"しゃべれる"こと。私の好きな声優のほとんどは、今までの竹井さんの作品に出演している。この２作品のキャラの人数を考えても、あまり有名ではない声優や新人声優が演じる可能性が非常に高い。ダブルキャストを認めてほしい。

### 返球 いい加減やめて

声優の演技力、キャラとの相性などに関係なく、その声優が好きだからという理由のみで人気・有名声優の起用を望むのは、いい加減やめてほしい。声優ファンはそれでいいだろうが、それによってゲームファンにとっては味気ない作品が増えてしまい、結果、CD-ROM²やPC-FXは声優マニアしか遊ばないハードになってしまうのだから。まだハードが出たばかりのPC-ＦＸなどは、ユーザーを狭めることはないでしょ？　(埼玉県／右手の赤鉛筆クン)

### 返球 スタートは無名

僕は新人を出さない理由でのダブルキャストを認めることには反対です。人の好みは十人十色で、みんな違うのです。その中にはあまり有名でない声優を好んでいる人もいると思います。それに今は有名な声優も、スタートは無名からです。長い時間かけてゆっくり有名になってゆくのだと思います。だから、未来の有名声優を１人でも多く出すためにも、新人にもチャンスを与えるべきです。(東京都／イースト・WESTクン)

### 返球 新人発掘のつもり

なんか新人をクソミソに言ってんねェ。ちはるサンが嫌いなわけェ？　…はおいといて。好きな声優で安定を求める心はまぁ、わかるんだけど、私ゃ、反対のコトよ。…ま、私が大して声優を知らないだけだけどね。とくに最近のなんて全然…。丹下？　誰それ？　左繕なら知ってるけど。桜？　寅さんの妹？　…閑話休題。新人起用に腹を立ててたら、新人なんて出てこれないじゃん。大体、ゲームなんてまだ声優のメインの仕事じゃないんだしさぁ。実績ある奴を使えなんて言ってたら、キャラと声優の年齢差なんて、どうなると…あ、イヤイヤ。禁句でしたな。とにかく、新人発掘のつもりでゲームすりゃえーやん。それに耐えられないならパソコン版買って、自分の頭で声つけや。フン。　(東京都／幻導機クン)

**声優ファンじゃない人はモチロン、意外にも（!?）ファンからも新人声優起用に積極的な意見が聞かれました。スペースの都合で３通しか掲載できなかったので、今後の反響によっては12月号で再試合を行いたいと思います。**

●先日、友人Ｙが新車を買ったというので見に行った。「へぇ～、インテグラか」と僕が言うと「え、これインテグラなの？」とひと言。お前…名前も知らずに買ったのか…？(埼玉県／Ｔ･ＷＯＬＦクン)　●①８月号の表紙の愛ちゃんを見て、「オバケだ～!!」と思った私。②８月号のちはるさんのコメント、詩織ちゃんの香りつきカードを「こん

こちらまどかとちはるの

# 特別捜査本部

## 迷えるユーザーに、愛の手を♥

**優秀（!?）なスタッフが、アナタの調査依頼を引き受けます。迅速ていねい、秘密厳守（笑）。悩み、疑問、なんでもドーゾ！**

**Q** メモリーベース128は電池をちゃんと交換していれば、データを半永久的に保存できますか？ 電池の赤ランプが点灯したら、データが思いっきりぶっ飛んだんです…。ああ、『エメラルド ドラゴン』その他イロイロのデータがあぁ//

（神奈川県／宍戸岳彦クン）

**A** NECホームエレクトロニクスに聞きました。「ちゃんと交換していれば機械が故障しない限り、データは保存できます。また、赤ランプはバッテリーが切れかけたら点灯を始めます。点灯し始めたら、すぐに電池を交換してください。また、交換のときの手際が悪ければ、その間にデータが消えてしまう可能性があります」とのこと。説明書には「電源を抜いても15分は保存できます」と書いてあるけど…速やかに電池交換をしましょ。ま、電源を入れたままで電池交換すれば、あまりそういう問題もないと思うけど…？

**Q** PC-FX用のメモリーカードの発売は、いつになるんでしょう。『紺碧の艦隊』をプレイするたびに、「メモリーを空けてくれい／」と言われるのは…。

（京都府／本木英夫クン）

**A** NECホームエレクトロニクスに聞いたところ、なんと／「9月末にPC-FX用のメモリーカードとマウスに関しての発表がありそう」とのこと。その際に写真とともに価格や発売時期がわかるので「もう少し待ってください」というコトでした。ラッキー//

**Q** '95年8月号で天の声バンクの電池寿命について知りました。そろそろ買い換えようと思っていますが、天の声バンクは未使用の新品であっても、製造されてから4～5年経ったものは、電池が切れているのでしょうか？ それとも、何年経っても電池は新品なのでしょうか？ 調べてください、お願いします。

（愛知県／壁谷光クン）

**A** NECホームエレクトロニクスに聞きました。「天の声バンクは、未使用であっても、電池は切れます」とのこと。天の声バンクは製造年月日を調べるのは不可能なので、買った際にあと寿命がどれくら残っているかは、まったくわかりません。だから、よく売れている店で買うほうがベター、としか言いようがないのよね。ただし、「ずっと品薄状態だったので、そんなに古いものは店頭にはないハズ。それに消耗品ということで価格も安いから、消したくないデータはマメに新品にセーブし直すなど、細心の注意を」とは、ハードに詳しい編集部員A君。

**Q** とってもおバカ（死語？）な質問なんですけど…。アーケードカードのゲームは、何の機体でプレイできるのですか？ DUO-Rなら持っているのですけど、これでは無理ですか？ DUO-Rで無理なら、プレイできる機体を買います。どうか、よろしくお願いします。

（東京都／覇姫蒼サン）

**A** このコーナーで初めて私・ちはるが答えます。アナタは初心者ねェ？ 答えはァ「アーケードカードDUOを買えば、DUO-Rでもアーケードカード対応のゲームはプレイできます」だよォ。定価で税別1万4800円だったかな？ それをDUO-R本体に差し込めばOK。買い換えずに済んで良かったねェ～。

**Q** おたよりキャッチボールへは、だいたい何日ごろまでに届くように送ればいいのですか？

（東京都／イースト・WESTクン）

**A** 難しいなあ。通常の募集だったら“掲載号発売日の1ヵ月前”と明確に言えるんだけど、「～キャッチボール」は基本的には募集はせず、反響で決めてるから…。しかも翌月に返球掲載、なんていう月刊誌の“掟破り”しちゃってるし（担当デスクのジジイ、無理させてゴメンネ）。とにかく“すぐにハガキを送る”としか言えません。今後はなるべく文中に“反響が大きければ○月号で”との予告メッセージを入れようと思ってます。その場合の締め切りは前述のとおり。よろしくね♡

# ゲーム4コマ劇場

**エンターテイナーからカルトまで、ゲーマー心をそそる専門劇場。さあ、開演！**

オチがわからないよオ。…まあいいやァ、ね、同志（2人の秘密!?）。ち

▶埼玉県／蓮サン

私も超ムカツキ～!! 一体あのプチ切れは何ィ？ ナメるな!! って感じ！ ち

▶東京都／PC幻導機クン

確かに11人分のデート代、大変そう。放っとくとバクダンだし（笑）。ま

▶宮崎県／林大進クン

ラストボスと対決～!! と思ったらァ、緊張が崩れるこの展開。笑えるウ。ち

▶東京都／てすた☆めんとクン

## 新コーナーのおしらせ!!

今まで力作を送ってもらいましたが、今回をもって“～4コマ劇場”の募集を終了します。そ・し・て!! 新コーナーは、“とってもボケキャラな人・イラスト編”です!! 今までそういうハガキがけっこう来てたんだけど、なにせ欄外なのでイラストは掲載できず（当然）、要望が多かった。そこで、独立コーナー設立となりました。これからもみんなの意見を採り入れ、楽しいページにしていこうと思います（編集会議はサボりません…反省）。ヨロシクね♡

（まどか&ちはる）

（前のページの続き）「もしや!?」と思い、こすってにおいをかぎまくりました（印刷のニオイしかしませんでしたが…）。それくらい、香りつきカードは重要なものなのです（僕って、ボケキャラ…？）。③いくら仮称とはいえ、シューティングゲームに「シューティング」なんてタイトルあり？ そのまんまやないかい、ハドソンさん!!（福島県／

みんなが評論家

# 極私的ゲーム評

## 風の伝説ザナドゥII

日本ファルコム
スーパーCD-ROM²
'95年6月30日発売　9800円(税別)

| 読者評価 | | |
|---|---|---|
| 総　合 | 24.730㉙ | |
| キャラクタ | 音　楽 | 買い得 |
| 4.669⑩ | 4.665④ | 3.655⑭① |
| 操作性 | 熱中度 | オリジナリティ |
| 4.088㉞ | 4.261㉟ | 3.392㉒⑧ |

### 万人向け

おもしろい／　今まで僕にとって最高のゲームは『～ザナドゥＩ』だったが、それは『～II』に変わった。前作よりやりやすく、おもしろくなった。より人間味のあるキャラクタ、感動的なストーリー、燃えるボス戦と、イイことずくめ。システム面もかなり改善されたぞ。だが、厳しいフラグ立てがなくなり、万人向けになったも言えるが、僕にとっては残念。ダンジョンの難解な仕掛けについても同様。ま、全体的にはかなりの完成度だと思う。PCエンジンユーザーでこれをやらない奴は罰が当たるぞ(笑)。(東京都／村山悟クン)

ちょっと短すぎよねェ。ヌルゲーが多い中、やりがいがあったのにねェ、前作は。

### 体験版…!?

期待ハズレ。確かに緻密で美しいグラフィックや派手なボス戦など、いたるところで職人芸を見せてくれるが、いかんせんストーリーがお粗末すぎ。ものすごく短いし、キャラはマーカストを始め、消化不良気味。ソフィアにいたっては「謎が明かされる」とか言ってたくせに、オープニングしか登場しない始末。敵にもまったく強大さがないし、中盤以降の盛り下がり方は尋常じゃない。謎もわからないうちにエンディングを迎えたときは、本気で体験版なんじゃないかと疑った。ファルコムよ／　パソコンからのドラスレファンをなめるなよ／　これで9800円は高すぎるぜ／(愛知県／キラリ／おそ松クン)

「だからソフィアは一瞬しか出ないって書いたじゃん」とは、編集部員の魔女サン。

### 快適すぎて…

さすが「快適さへの追求」を提唱するだけあり、サクサクとゲームを進めることができた。が、快適すぎて、あまりに物足りない感が最後まで拭えなかった。確かにグラフィック、ちびキャラの演出、ビジュアルの使い方、プレミアムモードの充実、そしてストーリー、どれをとっても最高。しかし前作の歯応えがたまらなく好きだった僕にとって、謎解きもなく、ダンジョンも単純、結果10時間余りのプレイ時間というのは悲しいものがある。言ってしまえば期待外れ。それでも今までで最高のRPGであることは間違いないだろう。

▼神奈川県／泉奈須子サン

風の伝説 ザナドゥII

素顔も見せてくれないうちにあっけなく死んじゃった彼とか短かったという不満点もあるけど メルティナがかわいーのでよしとしましょう!!(オイ!!)
けど ソフィアってけっこークセモノ。CDドラマじゃ「あんな醜いモノが存在するなんて私は認めたくなかった!!」と唯美主ギ丸出しでみっともないし やたら自己トースイしてるし ホント感情移入しにくいなあ。
この女 ファルコムのヒロインにしちゃぶりっ子で自分中心すぎると思う。描くの(外見)は好きだけど性格は大嫌いなので珍しいかな…？

○同感!!　ほっんと、ヤな女よねェ!!　それにしても1作目のヒロインが2作目は影が薄いのはァ、ファルコム作品のお約束なのかなァ!?　今回は感謝だけどォ

▶兵庫県／在原郁真サン

○本当に文句つけようがないかァ？　感動したァ？　だってエ、謎がひとつも解けてないよオ。何がどーなったのかァ、サーッパリ!!　私は納得いかない。ソフィアは結局、どーなっちゃうのォ!?　まァ、私はあの女、キライだからそれはイイか

○前作は「長すぎる」っていう意見が多かったので、短くしたってメーカーの人が言ってた。ソフトのハガキの意見は、けっこう反映されるんだね。㋕私はァ、キャラの動きも音楽も『イース』としか思えなかったよオ。いくら同じトコとはいえ…ねェ？

(富山県／破れ奉公、見参クン)

スーファミユーザーなら、この程度でもいいんでしょーけどオ。今どきPCエンジンユーザーは、これじゃあねェ…。

### これは外伝？

失望した。グラフィック、音楽は最高だが、ストーリー、演出、言い回しは前作より格段に劣る。ピュラーやメルティナがルーゴンの依代になるとか、女神を巻き込んでソフィアとピュラーが女の戦いを繰り広げるとか(笑)、それぐらいのパフォーマンス(死語)をしてほしかった。演出も量に圧倒されて肝心なところがお粗末。前作は「次世代機では味わえないRPG」だったが、「次世代機と同じ過ちをしたRPG」というのが『～II』の感想。これは外伝とし、ソフィアの今後のあり方も交えて大団円の『～III』を出してほしい。

▼香川県／上野一総サン

(東京都／ハッハッハ(笑)クン)

「足りない点は隠しイベントでガマン。夜ばい(笑)もあるヨ」と、檜山P子サン。

### メーカーに喝／

力作〃　前作はお使いばっかりのパシリゲーだったが、今回は見事なシナリオにハマッてしまった。グラフィックのレベルが高いのにアクセスが短いのも驚き。システムもわかりやすい。ヒットしないのを性能や市場の責任にし、他機種に移る最近のソフトメーカーに喝を入れる作品になったと思う。さすが名門・ファルコムだ。(大阪府／如虎の凌クン)

前作は"広大なお使いゲーム"なんて言われた(笑)。その辺は改良したらしい。

## 読者評価点

読者評価点の○カコミは、'95年7月29日までに発売されたPCエンジンとPC-FXのゲームソフト637本中(LD-ROM²ソフトは除く)の順位を示します
SCD…スーパーCD-ROM²　FX…PC-FX専用ソフト

| ゲーム名 | 媒体 | 発売日 | 総合 | キャラクタ | 音楽 | 買い得 | 操作性 | 熱中度 | オリジナリティ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| あすか120%マキシマ バーニングフェスト | SCD | 7月28日 | 23.863㊷ | 4.480㊾ | 3.762⑮⑨ | 3.724⑪④ | 4.180⑰ | 4.031㊼ | 3.686⑭⑨ |
| 天外魔境 電脳絡繰格闘伝 | FX | 7月28日 | 22.900⑬⓪ | 4.586㉗ | 3.155㉟② | 3.467㉒② | 3.902㊻ | 3.829⑰② | 3.961㊺ |
| スペースインベーダー ジ・オリジナルゲーム | SCD | 7月28日 | 19.444㊾② | 3.309㊿⑦ | 3.291㊸③ | 3.262㊱④ | 3.360㊳③ | 3.621㉘⑧ | 2.601㊿⑧ |



●①校舎をぶっ壊し、「新校舎を近日中に建てる」と言ったまま15年間、何もしない校長。②そんな校長が、一大プロジェクトを計画した。なんと、T駅からM高校までエスカレーターを作ろうという計画だっ／　③しかし、都に申請して許可をもらったら満足し、結局は何もしなかった。④現代社会のテストに「ブルセラについて、あなたの意

## プリンセスメーカー2

NECホームエレクトロニクス
スーパーCD-ROM²・アーケードカード両対応
'95年6月16日発売　9800円(税別)

| 読者評価 | | | |
|---|---|---|---|
| 総合 | 23.518㊱ | | |
| キャラクタ | 音楽 | 買い得 | |
| 4.423㉑ | 3.847⑫⑨ | 3.630⑮⑦ | |
| 操作性 | 熱中度 | オリジナリティ | |
| 3.750⑬③ | 4.184㊼ | 3.684⑮① | |

### ハンパじゃない

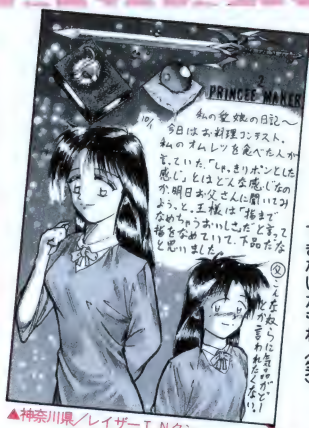
2回目でプリンセスになりました。今回は職業と結婚相手が別なので、同じプリンセスでも舞踏家や将軍などランクに幅があります。うちは画家でした。グラフィックはかなり美麗。イベントも増え、戦士系なんか目指した日には、街で墓場でケンカ売られて忙しいのなんの。武者修行は育て方によってはまったく必要ないというのもイイです。そして何より戦闘でエンカウントするのが遅いこと以外は、とくに欠点がないのがスゴイ。この完成度はハンパじゃないです。あとプレイするうえでの最大の注意点は、「彼女」は女の子であり、数値の塊ではないこと、ですよね。(東京都／てすた☆めんとクン)

**12月に娘が生まれる（最近は、生まれる前にわかるのね！）先輩にこのソフトを貸したら、すっかりハマってた(笑)。**

▲神奈川県／レイザーT.Nクン

**◯あの王様に会うために、あれだけ苦労しなきゃいけないとは。確かに納得できないかもね（笑）**

### 報われない

ハッキリ言って、失望。前作で不満があったグラフィックも今回はバッチリ。ゲーム内容に関しては前作を超えた完成度といえる。では、なぜ失望したかというと、アクセスの多さ＋長さ。とくに許せないのが武者修行中に起こるアクセス。敵が出ると7秒以上アクセスするし、キャンプするだけで10秒以上。このおかげで、ゲームのウリである武者修行が苦痛な作業になってしまった。さらに、このゲームはアーケードカードに対応しているというのに、アーケードカードを使っても、少しもアクセスが減らない。かえって立ち上げが遅くなるだけ損する。これならむしろアーケードカード専用にするべきだと思う。さんざん待たせてみて、この結果がこれじゃあ報われない。許さんNECホームエレクトロニクス＆マイクロキャビン（怒）／
（山口県／F×4　18MHzクン）

**両対応モノってさァ、気がつかない程度の効果しかないのよねェ。それでも専用にすると売れないからァ、両対応にしてるんじゃない？　持っている人、少なそうだしさァ。私も持ってるけどォ、あんまり使ってないもんねェ。**

## 銀河お嬢様伝説ユナ2 永遠のプリンセス

ハドソン
スーパーCD-ROM²
'95年6月30日発売　7800円(税別)

| 読者評価 | | | |
|---|---|---|---|
| 総合 | 22.381⑰⑧ | | |
| キャラクタ | 音楽 | 買い得 | |
| 4.668⑫ | 3.581㉔⑥ | 3.742⑩⑦ | |
| 操作性 | 熱中度 | オリジナリティ | |
| 3.782⑫⑧ | 3.392㊲⑤ | 3.216㊲⑧ | |

### ミラージュまで♡

このゲームに出てくるキャラはおもしろいね。話もおかしいし。前半は「ほえ～」な感じだったが、後半は戦略と運のカードバトル。ユナの葛藤、ユーリィの存在。そしてユナの人を思う気持ちでエリカを、はてはミラージュまでも笑顔で温かく受け入れる…。そんなシーンを見て感動した。次のPC-FXも期待大／
（群馬県／しゃにむにソウルクン）

**超売れてるんだって。東京の某チェーン店では、なんと『～ザナドゥII』の3倍!!**

▼愛知県／KAZUクン

**◯なんと、OVA化決定！　ストーリーは『～2』の後の話になるとか。ミラージュやユーリィも登場するんだって♡**

### 腹が減る…!!

笑った。PCエンジンの作品はかなりやったが、これだけ笑った作品は初めてだった。とにかくユーリィがボケ倒している。個人的にはごはんネタが大好き。あとは、カードバトル。強かった…。最後のほうは4、5回コンティニューしてたもんなぁ。まあ、最後のほうは涙もありと、なかなか満足のいく1本だったと思う。でも、ユーリィを見てると腹減るなぁ…。　（松山市／あらしクン）

**まどかは、カードバトルの後半は他の人にやってもらったという卑怯者です…。**

### 戦略的カードバトル

前作より短かったが、一部を除きセリフがすべて入るし、カードバトルも、前の勝ちがみえみえのバトルより緊張できた。笑えるときは笑え、泣けるときは泣ける。メリハリあるストーリーは、さすがREDカンパニー。選択枝がないのは賛否両論だろうが、7800円で6時間楽しめるビデオだと思えば良い。カードバトルでゲームとしては両立してるし。エリカのあまりの強さに「もうやめたろか」と思ったが、あれって口論連発でイチコロなんだね。やはりお嬢様は口で勝負？　殴ってばかりでは勝てないこの設定、シミュレーション好きの私には、こたえられないモノがあった。（京都府／工藤晃一クン）

**「脚本は〝ほりりん〟こと、あかほりさとる氏。バラエティを書かせたら日本一のお気楽作家」とは、編集部員O君。**

## おたより待ってます♥

ちはる



リーダーズランドでは楽しいおたよりを募集中♡　よろしくネ♡

先月号はバグが多発したので、この場を借りて訂正させていただきます。まず、P44のハガキは、庄原郁真サン⇒在原郁真サンが正解（本名が書かれてないけど文章が女のコっぽいので…？　今度、教えてネ)。あとP47の4コマ作品の名前が抜けてました。左から3つ目は、長崎県のルシファー道向クン、4つ目は埼玉県の川越英正クンです。さらにP48のハガキの真神氷魚クン、県名が抜けていました。埼玉県です。そしてP49のハガキ、名前が入れ替わっていました。左がMY　DARLINGクン、右はけがされたマスオさんクンの作品。以上のみなさん、本当にごめんなさい。㋮

初体験した、恐怖の〝お盆進行〟。もう2冊が同時進行でエ…。途中で倒れ、お姉様や担当デスクに負担をかけた根性ナシの私を許してください…。がんばりますぅ。㋠

では、来月♡（まどか＆ちはる）

あて先　〒105 東京都港区東新橋1-1-16
**TIM PCエンジンファン編集部**
**リーダーズランド係**

●「PC-FX」というソフトがあると思っている友人S。(群馬県／レッズがんばれクン)　●①プロレス実況で「フランケンシュタイナー!!」と言っているのを、「フランケンみたいなー!!」だと思っていたH。それでも、プロレスマニアか？　②人の船に勝手に乗って1日漂流し、新聞にまで載った人騒がせなK。ちなみに、北海道新聞です。
(北海道／ヘル・ハイネルクン)　●授業中、とても大きな屁をこいた小太りの友人M。彼は「ボンバーマン」と呼ばれるようになった。(千葉県／XXXクン)

あの感動をもう一度!!

# 攻略大全 第6回 オールディーズ Oldies R-TYPE Ⅰの巻

## GAME DATA

メーカー名　ハドソン
'88.3.25発売　Huカード
価格　4900円(税別)
中古価格　300円(税別)
(8月18日現在　メッセサンオー)

同名の業務用タイトルを移植。PCエンジンの評価を高めた作品であり、公称50万本という現在までの最高の販売本数を誇る。

業務用を前後編の2つに分け、ステージ4まで収録

## ハードの普及を後押しした名作STG

『R−TYPE　Ⅰ』は、オプション兵器「フォース」に代表される独創的な攻撃、生殖器をモチーフにしたグロテスクなデザインなど、革新的な要素を満載しており、業務用で大ヒットを記録したシューティングゲームの移植である。

ハードの発売からまだ間もない時期の移植でありながら、驚異的な再現度を誇っている。業務用のデータを解析したのではなく、見た目や実際にプレイして感触を再現する方法をとっていたとは、恐れ入る。

PCエンジン版を皮切りに、多くの機種に移植されたが、これを越えた移植はとうとう現れなかった。

すべてのエネルギーを吸収するフォース。このシステムが新鮮だった

胎児、生殖器などを連想させる異形のキャラクタ。もの凄いインパクトだった

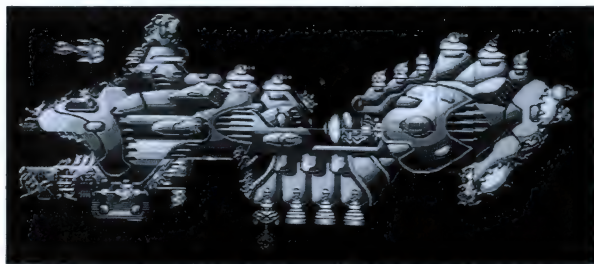
## ステージ3、4の攻略テクニック

この『R−TYPE　Ⅰ』に収録されているのは、業務用の前半4面となっている。シューティングのマニアでなくとも、クリアはそう難しくないレベルの難易度である。

当時、購入したユーザーは、ほとんどクリアしていると思われるので、ここでは、普通のプレイとは毛色の変わった攻略を披露しよう。

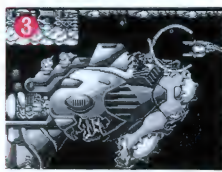
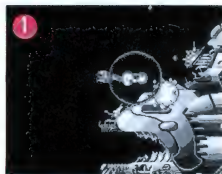
ステージ4のビット取得パターンはちょっと難しいが、覚えておけば全ステージクリアが簡単になるぞ。

### ステージ3 速攻撃破法

全ステージ中、この巨大戦艦ステージのみ、ボスのBGMが鳴る前に倒すことができる。あまり役には立たないテクニックだが、パワーアップが何もない状態からでも、実行できる。成功すると気持ち良いぞ。まず、巨大戦艦ステージで重要なことは、敵弾はフォースで吸収すること。そして、砲台の弾を避けるために、できるだけ戦艦にへばりつくように接近して移動、攻撃する。実際の手順は写真と合わせて紹介していくので、参考にしてほしい。

巨大戦艦を速攻撃破するポイントは移動のパターンを覚えること

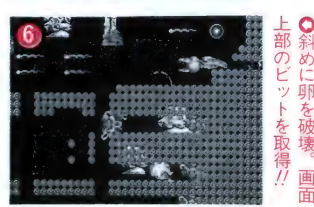
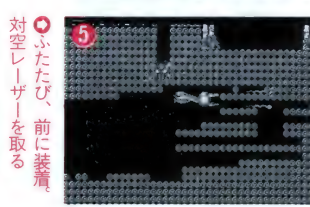
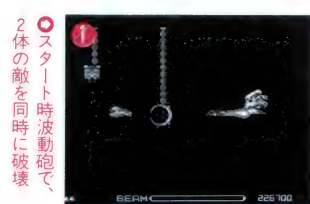
対地レーザーを取得して、戦艦に密着。砲台や装甲を破壊する

対空レーザーに変更。エンジンを速攻で破壊して画面前方に抜ける

フォースを後ろに付け替え、砲台にフォースをめり込ませて撃つ

砲台を破壊し、波動砲を溜める。コアが弾を撃った後がチャンス

### ステージ4 復活でビット取得

業務用の後半面を収録した『R−TYPE　Ⅱ』を確実にクリアするためには4面のクリア時点でビットを装備していなければならない。

理由は、ステージ8の最終ボス「バイド」の安全地帯が、ビットを2つ装備していなければ成立しないためである。後半面でビットが出現する地点は、ステージ7にあるだけ。ステージ4以降で自機を失うと、ステージ7のボスでビットが降ってこない場合、安全地帯なしで「バイド」と戦うことになり、クリアの確実性が薄れてしまうのである。

後半面で死ぬとクリアはかなり難しくなってしまう。特にビットが重要なのだ

この復活テクニックは、波動砲で確実に敵を撃破することと、フォースの前後の付け替えがポイントになる。では、写真と合わせて説明する。

①スタート時波動砲で、2体の敵を同時に破壊

②波動砲でスカルトロンを破壊。卵も波動で撃つ

③アイテムを取ってフォースを前に装着する

④フォースを後ろに飛ばしてキャンサーを破壊

⑤ふたたび、前に装着。対空レーザーを取る

⑥斜めに卵を破壊。画面上部のビットを取得!!

はみ出し情報　今回は役立つパスワードを掲載する。『R-TYPE　Ⅰ』の2周目パスワード「CPL-3590-CM」、『R-TYPE　Ⅱ』で最強装備は「CKK-3400-NJ」。

新作以外のゲームも徹底攻略。
夏の思い出に出血大サービス!



# 攻略大全XX ダブルエックス

『魔導物語Ⅰ　炎の卒園児』を筆頭に、気になるゲームを根こそぎキャッチ。懇切丁寧な攻略で、クリアしたソフトでもさらに遊べること間違いなしだ。

卒園試験合格を可能にする難関突破法を、公開

# 魔導物語I 炎の卒園児

PC アーケードカード専用

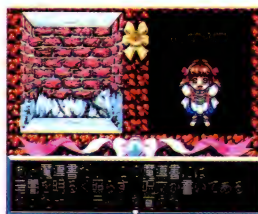
メーカー名:NECアベニュー
発売日:未定
予定価格:7800円(税別)
ジャンル:ロールプレイング
継続機能:バックアップメモリ
その他:なし

## 魔導塔で迷わないための基礎知識

魔導塔は上の階に登るごとに、しだいに構造が複雑になってくる。また、敵も強力なものが出現するので、むやみに目的もなく塔内を歩き回るのは危険だ。ここでは、効率よく魔導塔を歩く5つのコツを、詳しく解説する。

常にマップで位置確認

## 魔法をドンドン覚えていこう

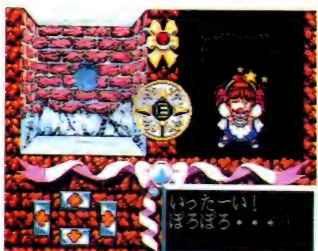
魔法を覚える手段はさまざまだ。敵を倒して魔導書を入手する方法もあれば、壁の文字を読むことで覚える方法もある。魔導書は宝箱に潜む敵が持っていることが多いので、宝箱から敵が出現したときは、逃げないで必ず戦おう。

魔導書を入手することで魔法を覚える

戦闘は魔法攻撃で行う

壁の文字を読むことで覚えることもある

## 壁にアイテムが隠されている

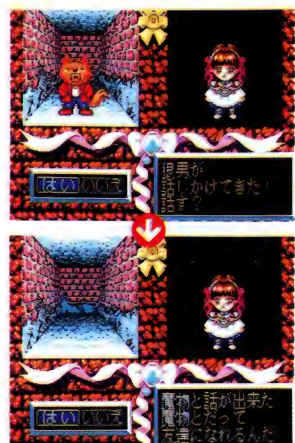
特定の壁に2回ぶつかると、壁の中からアイテムが出現する。アイテムが隠されている壁は、行き止まりの場所に多い。ショップで高い値段で売ってるものもあるので、怪しいと思ったらどんどんぶつかってみよう。

もう一度ぶつかると…

一度壁にぶつかると穴があく

壁の中からアイテムを入手できる

## 敵を逃がすことも大切だ

ときどきアルルに話しかけてきたり、アイテムを差し出して許してもらおうとする敵がいる。このときはなるべく戦わないようにしよう。1階の壁の文字にもあるように、敵と戦ってばかりいると、真の魔導士にはなれないぞ。

壁に助言が書いてある

敵と話をすることで、戦闘せずに済むこともある

## 各階を移動する方法は2つ

上下の階に移動するときは、魔方陣の上に乗ればよい。また、ワープの魔法を使えば、上の階にのみ移動できる。ただし、ワープの魔法はゴーストに取りつかれていると使えないので、ゴーストを取り除く除霊笛を常に持ち歩くようにしよう。

魔方陣は乗るだけで上下のフロアに移動できる。重要な移動手段の1つだ

## 塔内にあるさまざまなワナ

塔内にはたくさんのワナがあり、その数は上の階に進むごとに多くなる。ワナには1つ下の階に落ちてしまう落とし穴や、1方向からしか開けられない扉、ひもを引くと敵が出現する部屋などさまざまだ。このうち落とし穴は、基本的に行き止まりの場所にあることが多い。そして、落とし穴の数は上の階に進むごとに増えてくる。

落とし穴に引っ掛かると、1つ下の階に落ちてしまうぞ

ひもが垂れている場所で、「はい」を選んでひもを引くと…

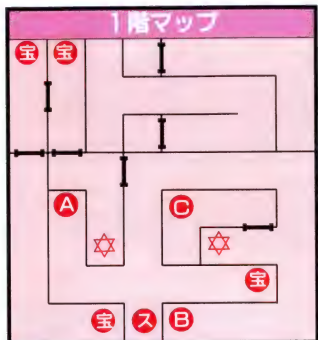
敵が出現する。戦闘終了後にまたひもを引くと、敵は再度出現する

※画面はすべて開発中のものです

# 1階から6階までをポイント解説

ここでは、1階から6階までに発生するイベントや、魔法を覚える方法を各階ごとに詳しく解説する。マップを併せて掲載しているので、イベントの場所や扉の位置などはこれで確認するとよい。

## 1階 カギの掛かった扉ばかりだ

このフロアの扉にはすべてカギが掛かっているので、あまり広い範囲を進むことはできないぞ。

### A ショップで買い物する

Aのショップでは、便利なアイテムをたくさん売っている。2階にはショップがないので、あとで困らないように回復系のアイテムを買って、準備を整えよう。

ショップで冒険の準備をしてから奥に進もう

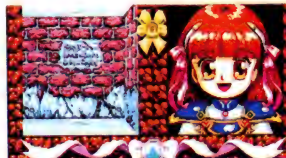
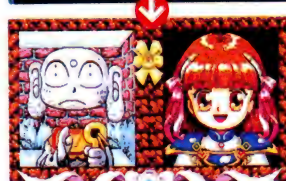
### B 骨の山の下に魔導書が！

Bで骨の山の下敷きになっている魔導書を取ろうとすると、骨がスケルトン－Tになって邪魔をする。こいつを倒せば体力回復が可能なヒーリングの魔法を覚える。

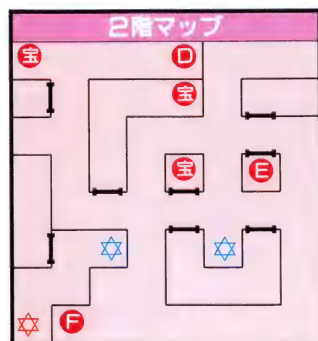
魔導書を取ろうとすると敵が出現する

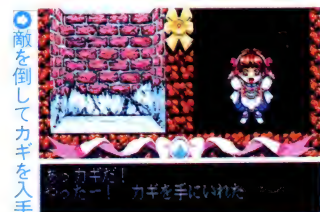
倒せばヒーリングを覚えるぞ

### C 謎の石像が進路を妨害

Cにいる石像は、奥に進もうとすると邪魔をする。この石像をどけるには、壁の文字に書かれている割符というアイテムが必要だ。割符をさがしてもう一度来よう。

進むためのヒントが書かれた壁の先に石像が出現

## 2階 敵が潜む宝箱がいっぱい!!

宝箱がたくさんあるので、いろいろなアイテムを入手できる。しかし、宝箱を開けると敵が出現することが多いので、アルルの体力が弱っているときは開けないこと。

### D 敵を倒してカギを入手

Dには扉のカギが入った宝箱がある。ただし、宝箱を開けるとナスグレイブが出現する。戦闘で勝ってカギを入手したら、2階で開けられなかった扉をすべて開けよう。2階の扉を開け終わったあとは、1階の扉を開けに戻る。

敵を倒してカギを入手

### EF お茶の出前をする

Eの部屋に入ると、おばあさんが出現してお茶の出前を依頼してくる。お茶を受け取ったら、Fにいるスケルトン－Tに渡しに行こう。お茶の出前が済んだあとEに戻ると、3D画面に方角を表示する魔導メダルをくれるぞ。

スケルトン－Tにお茶を渡そう

おばあさんと話してお茶を入手

戻ると魔導メダルがもらえる

## 1～2階に出現する敵キャラ

序盤だけあって比較的弱い敵が多いので、1、2階は経験値を稼ぐのにはもってこいの場所といえる。敵の中には、自分の攻撃で倒れる間抜けなヤツや、連続攻撃をしてくるヤツなどがいる。

がるるる

**●狼男**
連続で攻撃したり、四つんばいになって力をためて突進攻撃してくる強敵

**●緑ぷよ**
直接攻撃しかしてこないので、手こずる敵ではない。序盤の経験値稼ぎに十分役立ってくれる

**●赤ぷよ**
基本的には緑ぷよと変わらないが、ときどき大ダメージを受ける赤い液体を吐く

シュボー!!

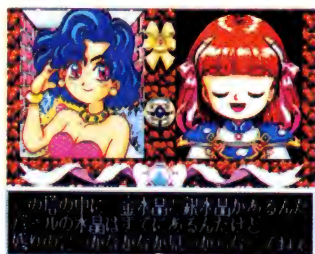
**●ナスグレイブ**
太鼓をたたいて音で攻撃をしてくる。突然火を吐いて自分が燃えるヘンな敵だ

※マップ内略号説明 ス＝スタート地点、✡＝上の階へ移動する魔方陣、✡＝下の階へ移動する魔方陣、シ＝ショップ、宝＝宝箱、┣━┫＝扉

## 3階　床が滑るので進みにくい

フロアの各所に床が滑る部屋がある。床に乗ると正面にある壁まで滑ってしまうので、あるアイテムで壁を造って進みやすいルートを作ること。これはパズルになっていて、正しい解き方がある。

### G 赤い魔導球をもらおう

Gの部屋にいるお姉さんと話すと、金と銀の水晶を探して来てほしいと頼まれる。どちらもこの階の宝箱から入手できる。水晶を持ってお姉さんに会いに戻ると、赤い魔導球というアイテムをくれる。

お姉さんと話して依頼を受ける

宝箱から各水晶を入手しよう

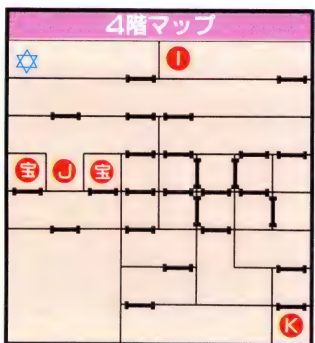
水晶を渡して赤い魔導球をもらう

### H 宝箱から洪水壺を入手

Hの宝箱には、洪水壺というアイテムが入っている。これは4階から5階に移動するときに必要なアイテムなので、必ず入手しよう。

洪水壺はこのフロアのショップでも買えるが、宝箱から入手したほうが金がかからなくて済む

## 4階　迷路のように複雑なフロア

1方向からしか開かない扉が多いので、迷いやすい構造になっている。マップや魔導メダルを駆使して進もう。また、1階の石像と同じように、怪しい高僧が邪魔をして進めない場所がある。なお、ここにはショップがないので、アイテムをむだに消費しないこと。

### I 敵を倒して魔法を覚える

Iの宝箱を開けるとドッペルが出現する。ドッペルを倒すと、敵から受けたダメージを敵に返すリバイアの魔導書を入手できる。

ドッペルを倒せば、リバイアを覚えられる

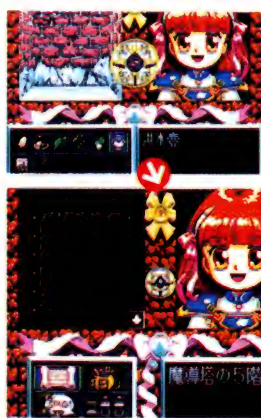
### J 高僧が現れて邪魔する

Jの壁に書かれた文字を読むと、壁がなくなって進めるようになる。しかし、怪しげな高僧が出現して邪魔をする。高僧がいる場所の先では、重要なイベントがアルルを待ち構えているぞ。

壁の文字を読めば先に進めるのだが…

怪しい高僧が出現して進路を妨害する

### K 穴を通って5階へ移動

Kの部屋から5階に移動しなければならない。部屋の天井には大きな穴が空いているので、ここで洪水壺を使おう。すると、天井の穴まで水が満たされて上に行ける。

洪水壺を使って、部屋に水を満たそう

水に押し上げられて5階に移動

## 3〜4階に出現する敵キャラ

魔法で体力回復したり、得意技を使って攻撃してくる敵が出現する。特に敵の得意技をくらうと大幅に体力が減ってしまうので、戦闘中はヒーリングの魔法や回復アイテムなどで、すばやく体力回復を行おう。

**●ドッペル**
アルルと外見がそっくりで、アイスストームで攻撃してくる。また、体力が弱まるとヒーリングで体力回復を行うので非常に厄介だ

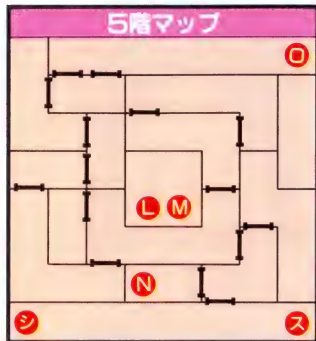
**●すけとうだら**
強力な回しげりを繰り出したり、ヘンな踊りを踊って体力を回復したりする

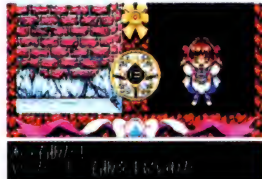
**●ゲログモ**
コイツが吐くゲロをくらうと大ダメージを受けてしまう

**●黄ぷよ 青ぷよ**
攻撃方法は緑ぷよと一緒だが、体力は赤ぷよより上だ

※画面はすべて開発中のものです

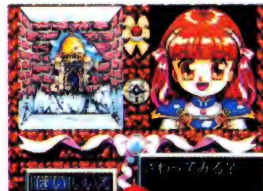
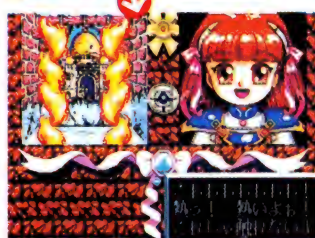
## 5階 隠しアイテムが盛りだくさん

壁の中にはたくさんアイテムが隠されている。なかには重要なものもあるので、壁をくまなく調べよう。また、宝箱を開けると強敵が出現するので、ここにくるまでに覚えた強力な魔法を使って速攻で倒そう。ただし、魔導力回復のアイテムは多く用意しておくこと。

### LM 2つの重要な宝箱

LとMの宝箱には、石板と魔導書が入っている。しかし、これらを取りに行くにも、中央の部屋には扉がない。移動する方法は、6階に隠されているぞ。

○1つは石板が入っている宝箱だ

○もう1つには魔導書が入っている

### N 壁画にはまだ触れない

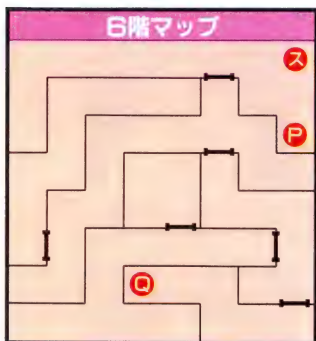
Nの袋小路の壁には、魔導学校の絵が描かれている。触るかどうかを選択できるが、現時点ではまだ触ることはできない。

○壁画を触るかという問いで「はい」を選ぶ

○炎が吹き出すので熱くて触れない

### O ワープを覚えて6階へ

Oの壁にある文字を読むと、自動的に6階へ移動する。移動が完了すると、上の階に瞬間移動できるワープを覚える。ただし、5階でやることを済ませてから読もう。

○壁の文字を読むと5階に移動してワープを覚える

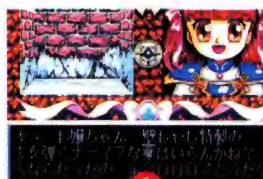
## 6階 落とし穴だらけで嫌になる

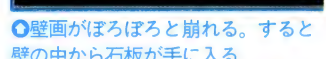
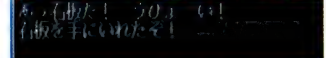
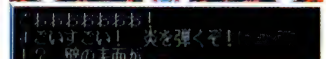
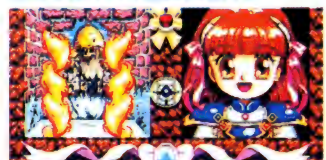
いたるところに落とし穴があるため、非常に歩きにくい。落とし穴は落ちてもマップには表示されないので、下のマップを見てあらかじめ落とし穴のありそうな行き止まりの位置を、確認しておこう。

### P 魔導書を手に入れよう

5階でワープの魔法が書かれた壁の文字を読むと、魔導書が入った宝箱があるPの近くに出る。宝箱を開けると人犬が出現するので、速攻で倒そう。倒せば一撃で敵を倒せるジュゲムを覚える。

○敵を倒したあとジュゲムを覚える

### Q 炎を弾く薬を体に塗る

Qでは金を払えば炎を弾く薬を塗ってもらえる。塗ったあとに5階の壁画に戻ると、壁画に触ることができて石板が手に入る。

○壁おやじに金を払い、炎を弾く薬を塗ろう

○炎を弾くので壁画に触れる

○壁画がぼろぼろと崩れる。すると壁の中から石板が手に入る

## 5～6階に出現する敵キャラ

中盤にあたる5、6階にいる敵は、魔法攻撃と直接攻撃がともに強力だ。そのうえ連続で攻撃してくるので、1回の戦闘で受けるダメージはとてつもなく大きい。そのため、頻繁に体力を回復する必要がある。

**●紫ぷよ**
体力は下の階で出現するぷよよりも高い。アルルを無視したりする

**●人犬**
直接攻撃しかしてこないが、コイツは連続攻撃を何度もしてくるので、速攻で倒したい敵だ

**●ゴースト**
早く倒さないと、アルルに取りついてくる。除霊笛でしか取り除けない



**●ゾンビ**
コイツにかみつかれると、毒におかされてしまう

**●トリオ・ザ・バンシー**
3人で声を張り上げて攻撃してくる。体力があるので、倒すのに手間取る

※マップ内略号説明 ス＝スタート地点、☆＝上の階へ移動する魔方陣、☆＝下の階へ移動する魔方陣、シ＝ショップ、宝＝宝箱、━＝扉

**結婚、就職、武者修行のイベントまでバッチリ**

# プリンセスメーカー2

**PC** アーケードカード両対応

メーカー名:NECホームエレクトロニクス
発売日:6月16日(発売中)
価格:9800円(税別)
ジャンル:シミュレーション
継続機能:バックアップメモリ
その他:6ボタンパッド/マウス対応
メモリーベース128対応

## ちょっと変わった結婚をさせる

娘を18歳まで育てると、エンディングでさまざまな相手と結婚する。ここでは、ちょっと変わった結婚のエンディングを出すためのコツを紹介する。なお、ポイントのA～Eは、戦士評価、魔法評価、社交評価、家事評価の各評価値を5ランクに分けたもので、A～Eの順に低くなる。Aは430ぐらい、Eは180ぐらいを目安にしてほしい。その他のパラメータのa～eは、各エンディングに必要な数値を5ランクに分けたものだ。これの数値の目安も同様。

### 王の寵姫(ちょうひ)　評価値と色気を上げる

まず、社交評価を重点的に上げる必要がある。数値はできるだけ高くしておくこと。あとは、とにかく色気のパラメータを成長させること。なお、気品の数値によって娘の将来に違いが出る。

**ポイント**
社交評価A～B　色気a

社交評価と色気を高くしておけば、王の寵姫のエンディングを迎える

### 王妃　評価値が重要

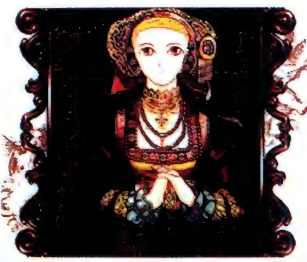
社交評価をメインに育てる。数値はなるべく高くしておくこと。あとは、色気の数値が極端に高くならないように調整しよう。このエンディングも、気品の数値によって娘の将来に違いが出る。

**ポイント**
社交評価A　色気c

王妃になるためには、社交評価が問われる。色気は控えめに

### 伯爵婦人　気品と色気のバランスが大事

まず必要となるのは社交評価。ほかの評価値より高くなるように育てて、Cランクの数値を目指そう。あとは、気品と色気のバランスの問題。気品のほうをメインに上げていくといい。娘の将来は気だての数値によって変わる。

**ポイント**
社交評価C　気品c　色気d

伯爵婦人に必要になってくるのは、社交評価。そして気品だ

### 富豪の妻　気品より色気を重視

必要になるのは、伯爵婦人と同等の社交評価だ。しかし、伯爵婦人とは逆に色気をメインに育てよう。気品の数値で将来が変わる。

**ポイント**
社交評価C　色気c　気品d

富豪の嫁には色気がある娘が向いている

### 商家の妻　知能をUP

方針は社交評価重視。ほかの評価値より高くし、感受性より知能重視で育てよう。気だて、料理、掃除洗濯の数値で内容が変わる。

**ポイント**
社交評価D　知能c　感受性d

商売をするには、知能が必要になるのだ

### 農家の妻　感受性を育てよう

社交評価を各評価値中、最も高くする。数値は低めでいい。そして、知能よりも感受性を重視しよう。体力の数値で将来が変わる。

**ポイント**
社交評価D　感受性c　知能d

農家に嫁ぎ、うまくやっていくには体力が大事

### 地主の愛人　とにかく色気

評価値は低くても構わないが、社交評価を一番高くしておく。あとは色気が高ければOK。内容は話術の数値によって微妙に変わる。

**ポイント**
社交評価E　色気c

愛人というからには、色気がなけりゃダメ

### 出戻り　色気のポイントに気を配る

社交評価は低くてもいいが、ほかの評価値より下回らないようにする。色気はほどほどに。気品の数値で娘の将来が変わってくる。

**ポイント**
社交評価E　色気e

出戻りになるなんて、色気が足りなかったのね

### 特殊な結婚

結婚を迎えるエンディングには、特殊なものがいくつかある。王子と結婚してプリンセスになったり、ドラゴンユース、魔王と結婚するものもある。また、身の回りの意外な人物との結婚もあるようだ。

特殊な結婚のエンディングもねらってみよう

# 娘を思いどおりの職に就ける

娘を思いどおりの職業に就けることはこのゲームの醍醐味。ここでは、15種類の職業のエンディングを迎えるためのコツを解説する。なお、ポイントのA～E、a～eの意味は、前ページと同じだ。

## 賞金稼ぎ　モラルを抑える

戦士評価をメインに育てる。数値を高めにすれば問題はない。あとはモラルを低く抑えればOK。戦闘技術が高いと大成する。

**ポイント**
戦士評価A～C　モラルe

戦闘技術が備わっていれば、モラルはいらず

## 裁判官・学士　パラメータのバランスをとる

各評価値はCランクで、バラつきがないように育てる。あとは、知能、信仰、モラルのバランス。モラルが高いと裁判官、知能が高いと学士になる。大成するには裁判官は知能、学士は感受性が必要。

**ポイント**
各評価値C　モラルc～d
信仰d　知能c～d

戦士評価、魔法評価、社交評価、家事評価の数値を均一にすること

## 兵士・傭兵　モラルが職業の分かれ目

戦士評価は低くても構わないが、ほかの評価値より高くする。モラルが高いと兵士、低いと傭兵になる。大成するには戦闘技術が必要。

**ポイント**
戦士評価D～E　モラルe

モラルが低い場合、娘は傭兵になるのだ

## 女官・家事手伝い　アルバイトは×

各評価値を均一に育て、アルバイトを控える。評価値が高ければ女官、低ければ家事手伝いだ。

**ポイント**
各評価値D～E

アルバイトばかりしてた娘はダメよ

## 舞踏家　舞踊を習うべし

知能は低めでも構わないので、芸術を重点的に鍛える。習い事は絵画よりも舞踊がおすすめだ。体力、感受性が高いと大成する。

**ポイント**
芸術a　知能d

舞踏家を目指すならば、舞踊を習え

## 手品師・大道芸人　気品の差で職が決まる

数値は低くてもいいが、魔法評価を各評価値で最も高くする。気品が高いと手品師、低いと大道芸人になる。話術が高いと大成する。

**ポイント**
魔法評価E　気品c～d

お客を楽しませる話術がないと、大成しない

## 作家　芸術と知能をみがけ！

芸術をメインに育て、数値を高くしておく。あとは、高い知能を身につけさせればいい。この職業で大成するには、感受性が必要だ。

**ポイント**
芸術a　知能a

作家として創作活動をするには、知能が必要だ

## 高級娼婦・街娼　多くのパラメータを調整

モラルは低く、因業は高くし、気品、色気、話術、気だてを調整する。各数値が高いと高級娼婦、低いと街娼になる。高級娼婦はバスト、街娼は色気が大成のカギだ。

**ポイント**
モラルe　因業a　気品a～e
色気a～e　話術a～e
気だてa～e

気品、色気、話術、気だてが高いと、娘は高級娼婦になってしまう

## サギ師　色気と話術がポイント

モラルを極端に低く、因業が高くなるように育てる。そして、高い話術が身につくように、酒場のアルバイトを多くこなそう。ただし、色気は高くならないように配慮すること。サギ師として大成するには、高い知能が必要だ。

**ポイント**
モラルe　因業a　色気c　話術a

サギ師には、やはり巧みな話術と高い知能が必要になるのだ

## 花嫁修行　家事をこなせ

家事評価を高めておくことが重要。また、家事評価がほかの評価値より低くならないように育てていくこと。なお、この仕事をうまくやっていけるかどうかは、色気と体型によって決まる。

**ポイント**
家事評価A

とにかく家事を数多くこなして、家事評価を高くしておこう

# 武者修行の隠しイベント集

武者修行では、条件を満たして所定の場所に行くと、イベントが起きることがある。ここでは、武者修行中に起きる、14種類の隠しイベントを紹介しよう。

○楽しいものから怖いものまで多種多様だ

## 各マップ共通のイベント

マップを1周して、武者修行の予定日数より早く家に帰ると、戦士評価、魔法評価があがる。また、林（東部森林地帯は全域）で、キャンプ中にユニコーンの角笛を使うと、ユニコーンが登場する。

○ユニコーンがユニコーンの角笛の返却を求めてくる

## 北部氷山地帯

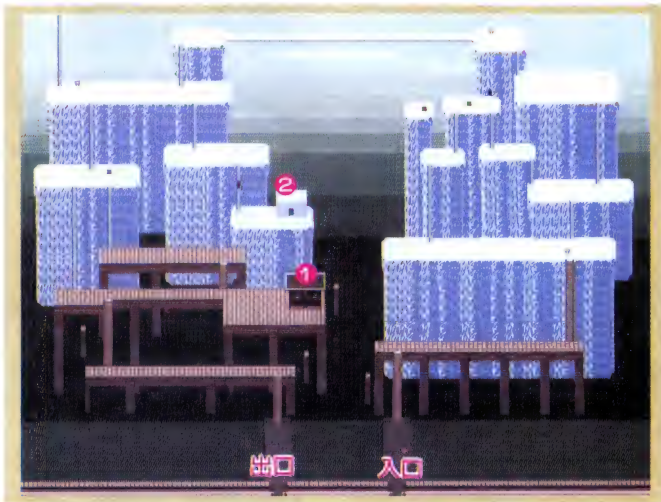
氷に覆われた山の突破を目指すマップだ。出現する敵が非常に強く、難易度も高い。ここを訪れるまえに、十分に修行を積んでおく必要がある。今回、2つのイベントを紹介するが、まだありそうだ。

### ❶ お尋ね者と遭遇

❶の小屋の中で、お尋ね者が登場することがある。見逃してやるとお金をくれるが、因業が上がってしまう。また、見逃さないと戦闘になる。ただし、先に東部森林地帯と南部水郷地帯のお尋ね者に会っていないと現れない。

### ❷ 精霊猫と会う

猫の眼石を持って❷に入ると精霊猫が現れ、猫の眼石を返してほしいと頼んでくる。返すと身長の増か減、体重減の3択で願いをかなえてくれる。返さないと、猫の眼石を魔法で取られてしまう。

○精霊猫登場。猫の眼石は返したほうがお得

## 東部森林地帯

木が覆い繁る中を進んでいくマップで、難易度は低めだ。ふつうに歩いて行けない場所で起こるイベントも用意されている。このような場所へは、マップ中の穴を通って行くことができる。

### ❸ エルフに出会う

Aの穴に入ると、❸の場所に行くことができる。するとエルフが現れて、戦闘におけるテクニックを分けてほしい、と頼んでくる。承知すると、戦闘技術と引き換えに抗魔力、魔力、魔法技術がアップする。しかし、鉄製の武具を装備していると、エルフは途中でいなくなってしまう。

○エルフに戦闘技術を分けてあげると、魔法に関する力がもらえる

### ❹ 妖精のお茶会

感受性が非常に高い娘であれば、❹の石碑の近くでキャンプをしよう。キャンプ終了後に、妖精のお茶会を見ることができる。おいしいものが大好きな妖精は、娘の料理のパラメータを上げてくれる。ストレスの数値が0になることも見逃せないポイントだ。

○キャンプがちょうど終わるころに…

○なんと、妖精のお茶会を目撃できるのだ。ストレスも解消できるぞ

### ❺ お尋ね者と遭遇

池の中にあるBの穴を通って❺の場所へ行くと、お尋ね者が現れる場合がある。見逃してやるとお金をくれるが、因業がアップする。見逃さないと戦闘になる。

○金をやるから見逃せと言ってくる

### ❻ 妖精の舞踏会

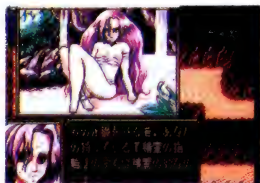
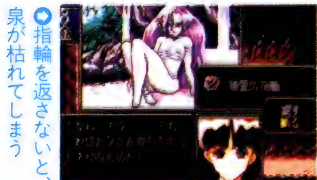
感受性が非常に高い娘が、夜に❻の切り株付近でキャンプをすると、妖精の舞踏会を見られる。芸術のパラメータが上がってストレスが0になるが、体力が低下する。

○妖精の舞踏会。芸術の数値が上がるぞ

## 西部砂漠地帯

砂漠、遺跡、洞くつと地形が多彩なマップだ。難易度は非常に高くなっている。泉や小屋、洞くつなど、いかにも、という場所で発生するイベントが多いことも、このマップの特徴だ。

### ⑦泉の精霊に出会う

⑦の泉のほとりへ行くと、泉に精霊が現れる。精霊の指輪を持っていると、精霊の卵である指輪を返してほしいと頼まれる。ここで指輪を返してあげると、気品が大幅にアップする。しかし、精霊の頼みをことわると泉が枯れてしまい、感受性が大幅にダウンする。また、精霊の指輪を持っていない状態で泉の精霊に会った場合は、感受性が少しアップする。

泉のほとりへ行くと、精霊が現れる

指輪を返さないと、泉が枯れてしまう

### ⑧精霊猫に会う

猫の眼石を所持して⑧の小屋に入ると、精霊猫が現れる。イベントの内容、効果は北部氷山地帯の同名イベントと同じだ。

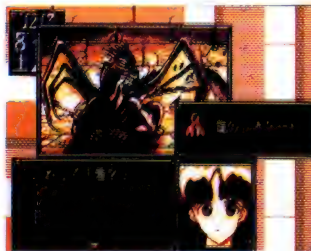
猫の眼石を持っていないと精霊猫は現れないぞ

### ⑨生意気なドラゴンに出会う

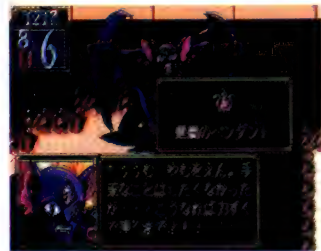
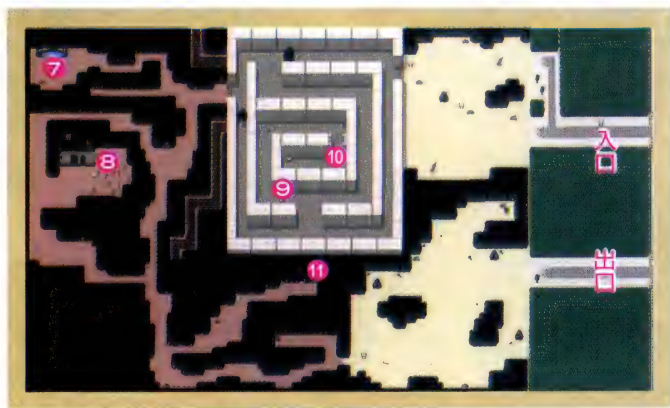
遺跡の⑨へ行くと、ドラゴンが現れる。この場所は遺跡内の龍の関所で、このドラゴンは通行料として200Gを要求してくる。通行料を払えば通してもらえるが、拒むと追い返されてしまう。この場合、2回目にここを訪れたときもドラゴンが通行料を要求してくる。しかし、戦いを挑んで勝てば、以後は自由に通れるようになる。

通行料を要求してくるセコいドラゴン

### ⑩老ドラゴンに出会う

⑩の遺跡の最深部へ行くと、老ドラゴンが登場する。娘の年齢が15歳未満のときは帰されるが、15歳以上のときは、2回目以降訪れたときにお金をもらえる。また、色気の数値が高い場合は、近くへこないか、と誘われる。このときに老ドラゴンに近寄ると、龍のレオタードがもらえる。

龍のレオタードはここでもらえる

### ⑪悪魔に出会う

悪魔のペンダントを所持して⑪の洞くつに入ると、悪魔にペンダントの返還を要求される。応じると魔力、色気、気品、因業が上がり、モラルが0になる。ことわると1000Gで売ってくれと言われ、さらにことわると1500Gではどうか、と聞かれる。ここで売るとお金が入るが、因業がアップする。

ペンダントを渡さないと戦闘に

## 南部水郷地帯

巨大な滝が流れ落ちるマップだ。滝は、ハシゴがないところは上から下への一方通行になっている。難易度は簡単なほうで、イベントはすべて島の上で起きる。

### ⑫お尋ね者と遭遇

⑫の島には、お尋ね者が現れることがある。見逃すとお金が入り、因業が上がる。見逃さないと戦闘になる。しかし、先に東部森林地帯のお尋ね者に遭っておくこと。

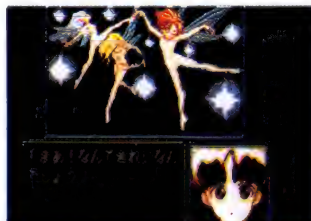
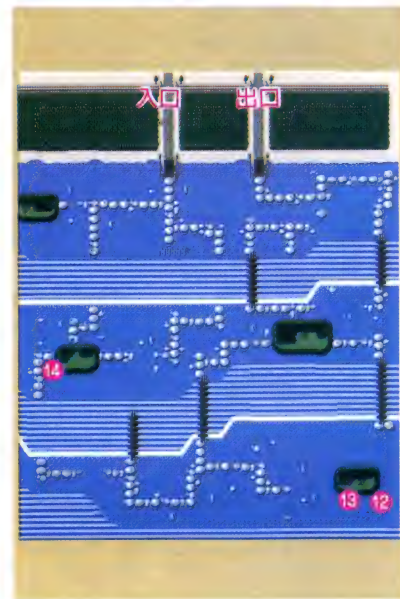
お尋ね者を見逃さないと戦闘になる

### ⑬妖精のお茶会

娘の感受性が高い場合は、⑬の花の上でキャンプをしよう。キャンプ終了後に、妖精のお茶会を見ることができる。東部森林地帯の同名イベントと同様に、妖精が料理のパラメータを上げてくれる。さらに、ストレスが0になる。

妖精のお茶会は、感受性が高い娘にしか見ることができないのだ

### ⑭妖精の舞踏会

⑭の島で、夜にキャンプをしよう。娘の感受性が非常に高い数値であることが条件だ。娘が休もうと横になったときに、妖精の舞踏会を見ることができる。すると、芸術のパラメータが上がるが、体力は逆にダウンしてしまう。また、ストレスが0になる。

妖精の舞踏会は夜に開かれる。感受性が高くないと見られないぞ

怨霊事件の黒幕、生き霊の正体をつきとめろ！

# 真怨霊戦記

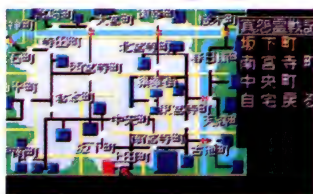
**PC** スーパーCD-ROM²

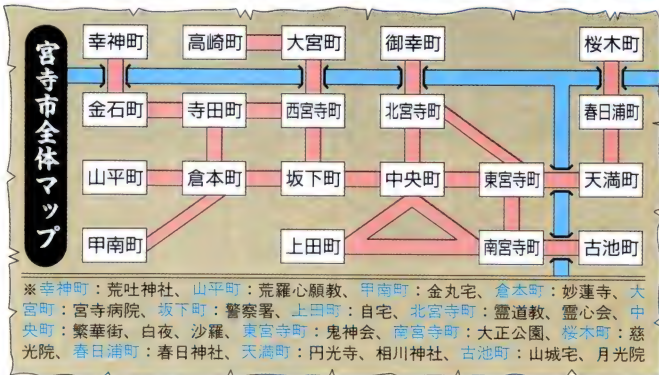
メーカー名：フジコム
発売予定日：9月22日
予定価格：8500円（税別）
ジャンル：アドベンチャー
継続機能：バックアップメモリ
その他：なし

## 行き先チャートで迷わず進む

自分が住む町で多発する怨霊事件を調べ、怨霊本体を見つけだして退治するのがゲームの目的。舞台となる宮寺市はかなり広く、歩き回るのは至難の業だ。また、目的地がわからないと、無駄に日数を費やすだけで進展がない。そこで、宮寺市の簡易マップを掲載し、日付ごと（昼夜別）に目的地となる場所を、チャートにまとめた。これらを活用して、1日もはやく怨霊事件を解決しよう。

### まずは市内の地理を熟知する

ゲーム中、移動時になると自動的に宮寺市のマップが画面に表示される。だが、このマップは現在位置や、町と町とのつながりがわかりづらいうえに、施設名も明記されていない。そこで、下に簡易マップと町ごとの施設を書き出したので、調査に役立ててほしい。

○実際のマップ画面では、町のつながりなどがわかりにくくなっている

※幸神町：荒吐神社、山平町：荒羅心願教、甲南町：金丸宅、倉本町：妙蓮寺、大宮町：宮寺病院、坂下町：警察署、上田町：自宅、北宮寺町：靈道教、靈心会、中央町：繁華街、白夜、沙羅、東宮寺町：鬼神会、南宮寺町：大正公園、桜木町：慈光院、春日浦町：春日神社、天満町：円光寺、相川神社、古池町：山城宅、月光院

### 8月1日　怨霊事件の始まり

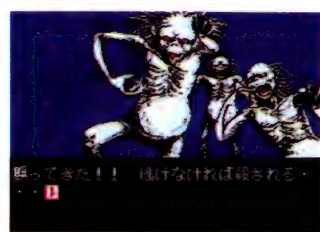
昼間は、悪霊を見たあと自動的に病院へ行く。そこで医師の田島、雑誌記者の桜木と知り合い、画家の山城のところへ行くのだ。そのあと、お祓いをしてもらって昼を終える。夜になったら繁華街の飲み屋へ行き、情報を仕入れよう。

※チャートの黄色い部分は昼を、青い部分は夜を表す。

### 8月2日　市内をくまなく調査する

昼は倉本町で妙蓮寺の事件を聞いたあと、西宮寺町で桜木に会おう。そのあと、悪霊の情報を仕入れたら休む。夜は大正公園で妖魔に遇い、春日神社に向う。そこで餓鬼に襲われたあと、沙羅へ行って新しい情報を仕入れよう。

倉本町（妙蓮寺）
西宮寺町
北宮寺町（霊道教）
北宮寺町（霊心会）
古池町（山城の家）
南宮寺町（大正公園）
春日浦町（春日神社）
中央町（沙羅）

○桜木は嚙みキズについて教えてくれる

○突然餓鬼に襲われても、この段階では戦わずに逃げるだけなのだ

### 8月3日　鳴神恭介と出会う

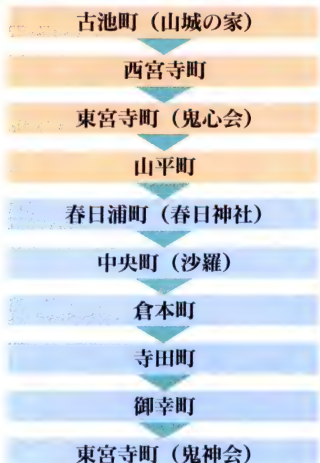
昼は、今後ストーリーに大きく関わってくる鳴神恭介と出会う。夜になると、桜木から電話がかかってきて、宮寺病院での事件を聞かされる。病院へ行ったら、事件現場を調べる。手順は、ひととおりの話を聞いてから部屋を見回す。そして鑑識官に話しかけるといい。

○調査が終わらないと進めない

中央町
桜木町（慈光院）
南宮寺町
甲南町
大宮町（宮寺病院）
中央町（白夜）

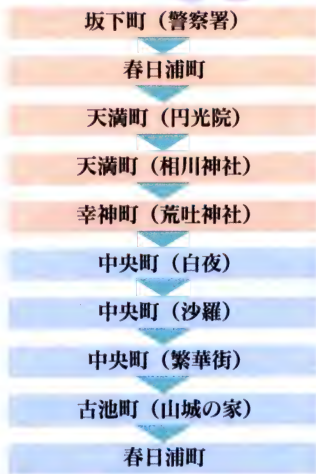
### 8月4日　悪霊のウワサを追う

山城の葬儀に行くと、依姫を紹介される。さらに、彼女の父親である岡野竹山のことも聞こう。そのあと町で調査を続けると、鳴神と2度会うことになる。夜になるといたるところで怨霊と出遇うぞ。このなかでも、寺田町の妖魔は、話かけたあと「考える」を選び、もう一度話しかけると、新しい情報が聞ける。そのあと、鬼神会へ行き、荒羅心願教の情報を聞こう。

古池町（山城の家）
西宮寺町
東宮寺町（鬼心会）
山平町
春日浦町（春日神社）
中央町（沙羅）
倉本町
寺田町
御幸町
東宮寺町（鬼神会）

## 8月5日　怨霊退散儀式の話を聞く

警察署へ行って、宮寺市長から怨霊退散儀式の話を聞く。そのあと神社や寺を回って、儀式の情報を仕入れよう。夜は沙羅で怨霊退散儀式の話を聞き、山城の家へ行くと幽霊を目撃する。そのあと、春日浦町へ行ったあとは、何の進展もなくなるので、一旦自宅へ戻って休もう。

怨霊退散儀式には、霊能者が集まるのだ

坂下町（警察署）
↓
春日浦町
↓
天満町（円光院）
↓
天満町（相川神社）
↓
幸神町（荒吐神社）
↓
中央町（白夜）
↓
中央町（沙羅）
↓
中央町（繁華街）
↓
古池町（山城の家）
↓
春日浦町

## 8月6日　春日神社の惨劇を知る

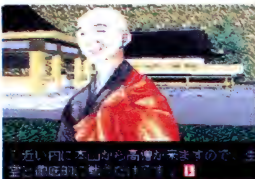
昼はすぐに休む。そして夜になったら、春日神社に直行しよう。事件の調査は、まず村上刑事に話を聞いたあと、祝の話を2回聞き、また村上刑事の話を2回聞くこと。

何も起こらない
↓
春日浦町（春日神社）

村上刑事に何回も話を聞いてみる

## 8月7日　九字の法を習得する

まず、怨霊の情報を集めながら警察署へ行こう。そして、円法寺で法力の話を聞いたら、春日神社へ行く。ここでは、神主から3回、藤原宮司から3回、三浦尼僧から1回、それぞれ話を聞くこと。それから荒吐神社へ行こう。夜は、田代という人物を追って町を移動する。そして、荒吐神社への橋を通れるようにしたら竹山に会おう。

話は、それぞれ最後まできちんと聞く

橋が渡れるようになったら、竹山に会い、そのあと九字の法を習得だ

西宮寺町
↓
幸神町（荒吐神社）
↓
倉本町（妙蓮寺）
↓
坂下町（警察署）
↓
南宮寺町
↓
天満町（円光寺）
↓
春日浦町（春日神社）
↓
幸神町（荒吐神社）
↓
金石町
↓
寺田町（三和コーポ）
↓
甲南町
↓
東宮寺町
↓
東宮寺町（鬼神会）
↓
坂下町（警察署）
↓
金石町
↓
幸神町（荒吐神社）

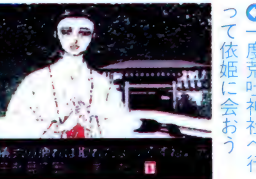
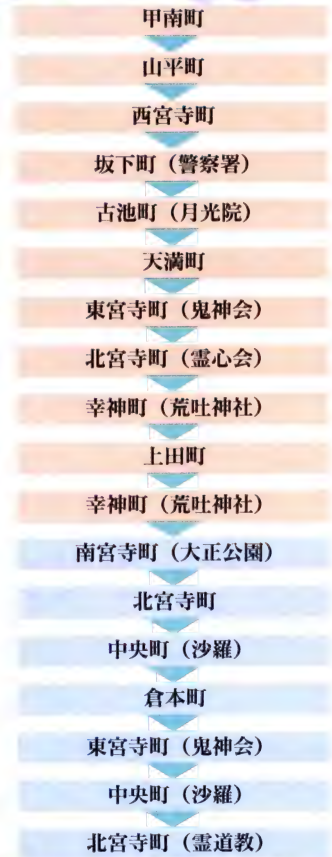
## 8月8日　霊能者たちが集結する

甲南町で鳴神に会ったら、荒羅心願教のことを調べ、警察へ行く。そのあと、怨霊退散儀式の情報を入手して、荒吐神社へ行こう。そして一旦引き上げたあと、もう一度荒吐神社へ行くと、絵に変化が現れる。夜になったら、大正公園で怨霊を退治し、白夜で有沢と会ったあと、有沢のあとをつけよう。

また鳴神に出会う。話をよく聞いておけ

一度荒吐神社へ行って依姫に会おう

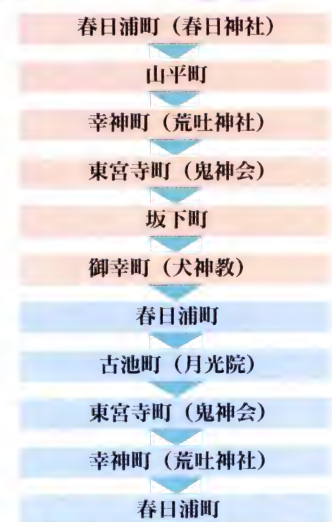
もう一度依姫に会うと、絵に変化が

甲南町
↓
山平町
↓
西宮寺町
↓
坂下町（警察署）
↓
古池町（月光院）
↓
天満町
↓
東宮寺町（鬼神会）
↓
北宮寺町（霊心会）
↓
幸神町（荒吐神社）
↓
上田町
↓
幸神町（荒吐神社）
↓
南宮寺町（大正公園）
↓
北宮寺町
↓
中央町（沙羅）
↓
倉本町
↓
東宮寺町（鬼神会）
↓
中央町（沙羅）
↓
北宮寺町（霊道教）

## 8月9日　儀式を目前に控える

昼は、春日神社で怨霊退散儀式の日取りを聞き、依姫のところへ行く。そのあと鬼神会の組長に会ったら、自宅に戻って休む。夜になったら、春日浦町を中心に調査をして、荒吐神社へ行く。そのあと、もう一度春日浦町へ行ったら自宅で休もう。次の日は、いよいよ怨霊退散儀式が行われるぞ。

まずは、儀式がいつ行われるかを確認

春日浦町は、市民が押しかけているぞ

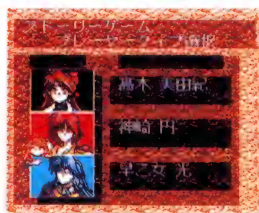
春日浦町（春日神社）
↓
山平町
↓
幸神町（荒吐神社）
↓
東宮寺町（鬼神会）
↓
坂下町
↓
御幸町（犬神教）
↓
春日浦町
↓
古池町（月光院）
↓
東宮寺町（鬼神会）
↓
幸神町（荒吐神社）
↓
春日浦町

## 一流の女子プロゴルファーを育てる方法を伝授

# Go! Go! バーディーチャンス

PC スーパーCD-ROM²

メーカー名:NECホームエレクトロニクス
発売予定日:未定
予定価格:未定
ジャンル:シミュレーション
継続機能:バックアップメモリ
その他:なし

## 好みの生徒をじっくり指導

プレイヤーはゴルフのコーチとなり、プロゴルファーを目指す少女たちから1人を選んで育成する。そこで生徒となる少女の特徴や、トレーニングの内容をまとめてみた。これを活用して、世界に通用するプロゴルファーを育てよう。

○この3人のなかから、1人を選んで特訓だ！

## トレーニングは単調にならないこと

生徒のパラメータには、体力、筋力、努力、正確、パット、根性がある。これらはトレーニングによって調整されていくのだ。20種類あるトレーニングと休暇のメニューのなかから3つを選んで実行しよう。また、毎回同じトレーニングを続けると、生徒から不満が出て根性を下げてしまうぞ。

○最初は喜んで練習していた生徒だったが…
○同じメニューが続くと、このように怒るぞ

### トレーニング項目一覧

| 名称 | 内容 | 体力 | 筋力 | 努力 | 正確 | パット | 根性 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| なわとび | 下半身を鍛える | ↑ | ↑ | ↑ | — | — | ↓ |
| 腕立て | 上半身を鍛える | — | ↑ | ↑ | — | — | ↓ |
| 100mダッシュ | 下半身を鍛える | ↑ | — | ↑ | — | — | ↓ |
| 400mダッシュ | 下半身を鍛える | ↑ | — | ↑ | — | — | ↓ |
| 合宿 | 総合的に鍛える | ↑ | ↑ | ↑ | ↑ | ↑ | ↓ |
| ドライバー打ちっ放し | 正確さの向上 | — | — | ↑ | ↑ | — | ↓ |
| アイアン打ちっ放し | 正確さの向上 | — | — | ↑ | ↑ | — | ↓ |
| コース練習 | 実戦訓練 | — | — | ↑ | ↑ | ↑ | ↓ |
| パット練習 | パットレベル向上 | — | — | ↑ | — | ↑ | ↓ |
| ウェイトトレーニング | 全体を鍛える | ↑ | ↑ | ↑ | — | — | ↑ |
| ランニング | 全体を鍛える | ↑ | ↑ | ↑ | — | — | ↑ |
| 水　泳 | 全体を鍛える | ↑ | ↑ | ↑ | — | — | ↑ |
| 自転車 | 下半身を鍛える | ↑ | ↑ | — | — | — | ↑ |
| 登　山 | 全体を鍛える | ↑ | ↑ | ↑ | — | — | ↑ |
| 映　画 | 体力回復 | — | ↓ | — | ↓ | — | ↓ |
| 遊園地 | 体力回復 | ↓ | — | — | — | — | — |
| ショッピング | 体力回復 | — | ↓ | — | — | — | — |
| 海水浴 | 水泳と同じ効果 | ↑ | ↑ | ↓ | — | — | ↑ |
| 通常休み | 休んで体力回復 | ↓ | — | ↓ | — | — | ↑ |
| 温　泉 | 休んで体力回復 | ↑ | — | ↓ | ↓ | ↓ | ↑ |

※表中の↑はパラメータの上昇、↓は下降を表す。また、横線は変化がないことを表す。

## 素質、実力、パワーの3人から選ぶ

生徒は、3人のなかから1人だけを選んで育てていく。3人とも個性が強く、育てにくい生徒も存在する。そこで、3人の特徴をそれぞれまとめたので、短所や長所をよく検討して、選ぶときの参考にしてほしい。素質で選ぶなら高木、実力で選ぶなら早乙女、パワーこそすべてなら神崎を選ぼう。練習や試合のあいまにはイベントが入るので、単純に好きなタイプの女の子を選ぶのもいいだろう。

### 高木美由紀

元気いっぱいの1年生。実力はまだまだだが、隠された素質があるらしい。わりと素直なので、トレーニングもやりやすい。パラメータの初期値は悲しいほど低いが、トレーニングによってサクサク上がっていくぞ。なにも知らない、真っ白な子を育てるのが楽しみという人にオススメ。

**指導パラメータ**

| | |
|---|---|
| 上がりやすい | 正確、体力 |
| 上がりにくい | 特になし |

○まずパット練習やコース練習をしよう

○元気が出るような指導を選ぼう

### 早乙女光

大富豪のお嬢様で3年生。人気、実力ともに兼ねそろえた才色兼備の生徒だ。正確やパットはみるみる上達するが、体力、腕力が最大のネックとなる。試合では後半になると疲れが出るので、飛距離が伸びなくなるのだ。体力と腕力さえなんとかすれば、最初から勝利をねらえるキャラだぞ。

**指導パラメータ**

| | |
|---|---|
| 上がりやすい | 正確、パット |
| 上がりにくい | 体力、筋力 |

○体力と腕力がつく練習が中心となる

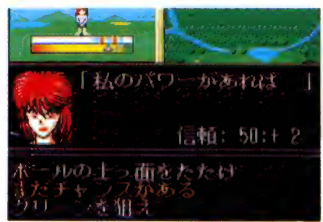
○まじめに指導しないと失望される

### 神崎　円

パワフルな3年生。群を抜いたパワーを持っているが、コントロールが皆無に近い。まず正確さとパットを上げることが重要な課題となる。しかし最初のうちは、いくらパット練習をしてもパラメータは雀の涙ほどしか上がらない。こればかりは、根気よく育てていくしかないぞ。

**指導パラメータ**

| | |
|---|---|
| 上がりやすい | 体力、筋力 |
| 上がりにくい | 正確、努力 |

○とにかく根気よく正確さをつける

○気合いで押しまくる指導がいいぞ

# ゴルフを極めて優勝目指せ

生徒のパラメータがある程度まで達したら、あとはプレイヤーのゴルフの腕がすべてとなる。大きな大会を勝ち抜くためには、ゴルフのコツを早めに理解する必要があるのだ。そこで、このゲームでのゴルフの基礎と、特徴あるコースのポイントをまとめてみた。

## 基礎を固めて、逆境に対処する

打つクラブを決め、飛ばせる範囲内で、ボールを落とす場所をカーソルで決定する。すると、必要なパワーが表示される。これらをうまく設定することが、コース攻略のポイントとなる。また、このゲームでは8%以上の横風が吹くと、ボールが大きく流される。その場合の対処法と、グリーンや森の中でのコツも解説する。

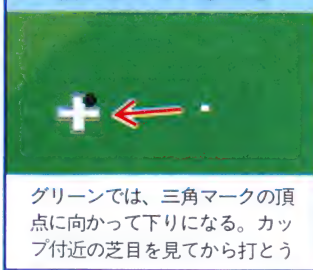
### 坂になっているとき

グリーンでは、三角マークの頂点に向かって下りになる。カップ付近の芝目を見てから打とう

### 木の根にハマったとき

どうあっても、上には飛んでいかない。木をよけて、まずはコースに戻すことが基本となる

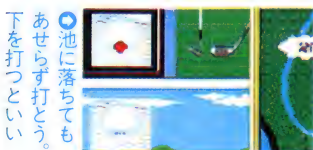
### 風が吹いているとき

右から左へ10%の風が吹いているので、ねらう場所を通常より右寄りにずらして打とう

## 使うクラブとねらう位置を吟味する

ここでは数あるコースのなかでも、特徴のある4種類のコースを選び、グリーンオンするためのポイントを伝授する。選択するクラブや打つときのパワーなどを解説し、マップ上では、ねらう場所で×印を、理想的な軌道を矢印で表しているので、参考にしてほしい。

### 池に囲まれたコース

1オンをねらうために1Wを使い、パワーゲージを最高にして打つ。このとき、ボールの軌道上にグリーン手前の小島を入れると、小島でバウンドして1オンすることもあり、これによって失敗しても池に落ちる確率は減るのだ。

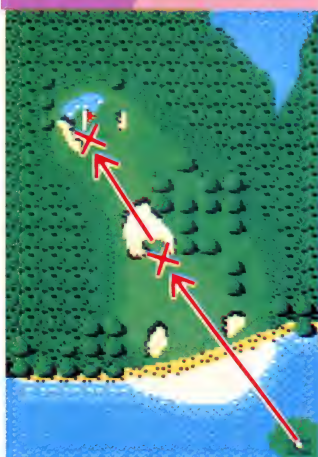
池に落ちてもあせらず打とう。下を打つといい

### 大きく曲がったコース

1打目は1Wを使ってボールの上をフルパワーで打ち、転がして飛距離を稼ぐ。このとき、フェアウェイの右側にあるバンカーと木をかすめるような軌道となるのが理想的。2打目はグリーンあるいは、グリーンとバンカーのあいだをねらう。1Wを使ってフルパワーで打てば、230ヤード以上は飛ばせるので、2オンできるのだ。

うかつにねらうと、Bになりやすいのだ

### バンカー越えのコース

1打目は、距離的に1Wを使いたいところだが、3Wを使用する。そして、バンカーがくぼんでいるところをねらってフルパワーで打つと、ちょうどバンカーの手前に落ちる。次に2打目は6Iを使い、グリーンに向かってフルパワーで打てば、楽に2オンが可能となる。

バンカーを怖がると、池にハマってしまうぞ

### 池をはさむコース

ここはショートコースなのだが、アイアンを使うと、飛距離が伸びずに池に落ちてしまう。そこで4Wを使い、グリーンめがけてフルパワーで打てば、1オンが可能となる。池やバンカーが気になるコースだが、この方法ならホールインワンもねらえるのだ。

バンカーより、ラフのほうが脱出しやすい

## 全キャラクタの隠し技の有効な使い方を伝授！

# 天外魔境 電脳絡繰格闘伝

FX CD-ROM

メーカー名：ハドソン
発売日：7月28日(発売中)
価格：8800円(税別)
ジャンル：アクション
継続機能：コンティニュー
その他：最大2人プレイ可

## 技の中で最大の威力を誇る隠し技を公開

各キャラの5つ目の技となる隠し技を公開する。隠し技の威力は4種類の術の威力には及ばないが、各キャラの持っている技を上回る威力を誇る。この強力な隠し技を出すための条件やコマンド、また隠し技の有効な使い方などについて、解説していく。

## 技ポイントが満タンのときに隠し技が出せる

隠し技を出す条件は1つ、技ポイントが満タンであることだ。技ポイントをためるには、相手を挑発しなければならない。しかし、うっかり挑発すると相手の反撃を受けてしまう。まず、相手に術攻撃をヒットさせ、その直後に挑発すれば、反撃を受けずにすむ。

**隠し技を出すための条件**

技ポイントが満タンのとき

隠し技は多用せずに、相手のスキをついて使っていこう

## 術攻撃のあとに隠し技を決めろ

隠し技は強力だが、使うと技ポイントを大量に消費する。そうなると回避ができなくなり、相手の術攻撃を一方的に受けてしまう。そうならないためにも隠し技は使う場面が限定される。効果的な使い方としては、まず相手の技ポイントが少ないときを狙って、相手に術攻撃をヒットさせる。すると相手はしばらくのあいだ防御か回避しかできなくなる。しかし技ポイントが少ないので回避はできない。このときに隠し技を使えば、確実にダメージを与えられる。

まず術をヒットさせ、相手をダウンさせる

このチャンスを逃さずに、隠し技を決めろ

## 隠し技の使いどころを間違えない

隠し技は強力だが、相手の体力が多いうちに出すのはあまり効果的ではない。たとえ隠し技を当てても、反撃されてそれ以上のダメージを受けては、技を出した意味がない。通常時に隠し技を使うなら相手の術メーターがたまる前、もしくは最後の一撃として使おう。

相手が術メーターを上げてきたら、術を使ってくるぞ

## これが全キャラの隠し技コマンドだ

各キャラごとの隠し技のコマンドを表にまとめて詳しく解説する。なお、隠し技のコマンドは、コマンドを入力するときにきちんと3つのボタンを同時に押すようにしよう。コマンド入力をミスすると、予想外の行動を選択してしまい、自らスキを作ってしまうことになるぞ。特に間違って挑発を選択してしまったりすると、大きなスキを作ることになってしまう。また、隠し技を出したあとは、ダメージを受けないように、相手のスキをみて、なるべく早く技ポイントを回復させるようにしよう。

**絹&シロ** 鳥寄せ2 左+Ⅲ+Ⅰ

上空に大量の鳥を呼び寄せ、その鳥を相手にけしかける

**猫姫&おタマ** スネークカレス2 左+Ⅲ+Ⅴ

猫姫が手に持ったムチを相手に叩きつけて攻撃する

**自来也** 一閃 左+Ⅲ+Ⅴ

身軽さを活かして一瞬のもとに相手を斬りつけて攻撃するぞ

**戦国卍丸** 招龍覇 左+Ⅲ+Ⅰ

自らの刀に炎の龍を宿らせ、それを相手にぶつける

**マントー** 引っ掻き 左+Ⅲ+Ⅳ

上空… その名の通り、両手の鋭い爪で相手を何回も引っ掻く

**菊五郎** 罵詈雑言3 左+Ⅲ+Ⅵ

悪口を言って相手にダメージを与える。かなり屈辱的な攻撃

**カブキ団十郎** 口喧嘩3 左+Ⅲ+Ⅵ

カブキが悪口を言って相手に屈辱とダメージを与える

**綱手** 大回転斬り2 左+Ⅲ+Ⅳ

回転して相手に突撃し、そのまま相手を斬りつける

**黄金のカンピエ** 切りつけ2 左+Ⅲ+Ⅰ

ステッキで相手を力一杯に切りつけ、相手を攻撃する

**ヨミ** 石化の霧3 左+Ⅲ+Ⅰ

手に持った杖から大量の霧を発生させ、相手を攻撃する



※技表内のコマンドは基本設定時のものです

## 各スキルについての役立つ情報を一挙に公開！

# パチ夫くんFX 幻の島大決戦

FX CD-ROM

メーカー名：NECホームエレクトロニクス
発売予定日：9月22日
予定価格：8800円（税別）
ジャンル：パチンコ
継続機能：バックアップメモリ
その他：なし

## スキルが勝利へのカギを握る

各キャラとの対戦時には、パチンコの腕前や待ち玉のほかにスキルが重要になる。スキルとは各キャラの持つ特殊能力のことで、さまざまな効果を持つ。スキルはスキルポイントをためることで使用できる。これをうまく使っていけば、対戦を有利に進められる。

## スキルポイントの上手なため方

スキルポイントは、増えた出玉に比例して増える。スタート時は持ち玉が少ないのでいきなり玉を増やそうとせずに、羽物で持ち玉を2000発ぐらいに増やす。そのあとはデジパチや権利物で持ち玉を増やそう。こうすれば効率よくポイントをためられる。

↑最初は羽物で出玉を増やせ

↑増えたらデジパチや権利物だ

## スキルポイントは出玉に比例する

ただパチンコをしていても、効率よく持ち玉を増やせない。下の獲得量についての計算式を参照し、どの位の出玉で何ポイント増加するかの目安を立てて行動しよう。

**スキルポイントの獲得量**

出玉数÷20＝獲得スキルポイント
（例）10000発÷20＝500ポイント

↑とにかく出玉を増やせば、スキルポイントも増えていく

## スキルを使って対戦を有利に進めよう

スキルはレベル1～5まで5種類ある。キャラごとにそれぞれ違うスキルを持っているが、各レベルで消費するポイントと効果は同じ。そこで下の表に、各スキルの使用ポイントと効果をまとめてみた。スキルはポイントがたまるまで時間がかかるが、効果は絶大だ。

**スキル効果一覧表**

| スキルの種類 | 使用ポイント | スキルの効果 |
|---|---|---|
| スキル1 | 200ポイント | 相手のスキルを1分間使用不能にする |
| スキル2 | 250ポイント | 相手の玉の入賞を30秒間無効にする |
| スキル3 | 300ポイント | 相手のスキルポイントをランダムで奪う（1回のみ） |
| スキル4 | 400ポイント | 自分側のパチンコに大当たりを発生させる |
| スキル5 | 1700ポイント | 強制的に自分を勝利させる |

## 各キャラ別のスキルを公開

プレイヤーキャラ8人のスキルを表にまとめた。対戦時は、相手がスキルを使ってくる前に、こちらから使うようにしよう。そのとき高いレベルのものを使ったほうが、より有利に戦える。スキル5が使える状態が理想ではあるが、スキル3や4をコツコツ使っていくのもいいぞ。

↑状況にあわせてスキルを使用すれば、確実に勝利に近づくぞ

| キャラ | スキル | 名前 |
|---|---|---|
| ゆや | スキル1 | フラッシュ |
| | スキル2 | スタービット |
| | スキル3 | ライトアロー |
| | スキル4 | クリスタルレイン |
| | スキル5 | レインボーフレア |

魔法を利用したフラッシュ

| キャラ | スキル | 名前 |
|---|---|---|
| こま | スキル1 | 忍法猫パンチ |
| | スキル2 | 忍法猫キック |
| | スキル3 | 忍法猫ひっかき |
| | スキル4 | 奥義肉球アタック |
| | スキル5 | 奥義にゃんこ乱舞 |

名前通りのまんまの忍法猫キック

| キャラ | スキル | 名前 |
|---|---|---|
| リエッタ | スキル1 | ブリッツタクト |
| | スキル2 | ソニックブーム |
| | スキル3 | トロピカルヒート |
| | スキル4 | GO！キャロライン |
| | スキル5 | ヒララケーラー |

魔法を使ったヒラケーラー

| キャラ | スキル | 名前 |
|---|---|---|
| やよい | スキル1 | ガストパルス |
| | スキル2 | バグレーザー |
| | スキル3 | ウイルスバズーカ |
| | スキル4 | サッドストーム |
| | スキル5 | タキオンレーザー |

コンピュータを使ったバグレーザー

| キャラ | スキル | 名前 |
|---|---|---|
| ツァンナ | スキル1 | ソードダンス |
| | スキル2 | ファイヤーソード |
| | スキル3 | アイスソード |
| | スキル4 | ライトスラッシュ |
| | スキル5 | ドラゴンタスク |

剣で攻撃するソードダンス

| キャラ | スキル | 名前 |
|---|---|---|
| エミリー | スキル1 | マウスレーザー |
| | スキル2 | 爆裂バルカン |
| | スキル3 | ヴァリアヴルガン |
| | スキル4 | レールキャノン |
| | スキル5 | ティルトボンバー |

自慢のスーツを使った爆裂バルカン

| キャラ | スキル | 名前 |
|---|---|---|
| デフィ | スキル1 | ハシント |
| | スキル2 | ウィオラ |
| | スキル3 | イーリス |
| | スキル4 | プリムラ |
| | スキル5 | コルナケアエ |

古代魔法を利用したハシント

| キャラ | スキル | 名前 |
|---|---|---|
| スキア | スキル1 | キュクネアメレー |
| | スキル2 | ティビアアギカ |
| | スキル3 | ヒララウイドゥワ |
| | スキル4 | レクィエム |
| | スキル5 | アウィスイグネア |

暗黒古代魔法を使ったレクィエム

好奇心旺盛なアンテナに"高感度情報"を発信!!

# インフォスクラム

TOPICS

## 等身大のマリ子に会える!
## 『國府田マリ子コンサートツアー"Vivid"』

声優だけでなく、歌手としてもその活動の幅を広げている國府田マリ子さん。去年おこなわれた全国ライブツアーに足を運んだ読者もいるんじゃないかな? 去年のPureツアーに行った人も、行けなかった人にも朗報だぞ。今年も、國府田マリ子さんのコンサートツアーが決定。「國府田マリ子 CONCERT TOUR'95 "Vivid" ～気持ちたち、もっとどきどきしてごらん～」と題し、9月5日にキングレコードのコナミレーベルより発売になるセカンドアルバム「Vivid」の内容を中心としたライブになる予定。今回のツアーの地域は、東京、大阪、名古屋の3ヵ所のみ。遠くの地方のファンには、残念だけど、次こそ来てくれることを信じて応援していこうね。

■:國府田マリ子 CONCERT TOUR'95 "Vivid"

●10月30日(月)大阪 メルパルクホール 問い合わせ先:夢番地・大阪 TEL06-341-3525

●11月4日(土)名古屋 ダイヤモンドホール 問い合わせ先:サンデーフォークプロモーション TEL052-320-9100

●11月5日(日)東京 渋谷公会堂 問い合わせ先:ホットスタッフ・プロモーション TEL03-5839-9999

↑去年のライブより。彼女の歌声が会場内に響きわたる

↑去年のツアーで集まった人は全国で約7000人ほど。今年もマリ姉に逢いにいこう!

## セカンドアルバム『Vivid』が9月5日に発売!

キングレコードより、「Pure」に続くセカンド・アルバム「Vivid(ヴィヴィッド)」が、國府田マリ子の誕生日である9月5日に合わせて発売されるぞ。

今回は全13曲もの歌の中に、國府田さん本人が作詞した歌を3曲も収録。恋愛を歌ったものが中心で、恋のあまずっぱさや、やさしさをそっと歌ってくれる。さまざまな恋愛のかたちが見える1枚だ。

■キングレコード/3000円

## ファンなら絶対そろえたい 國府田マリ子CDリスト

### Pure

キングレコードがリリースした國府田マリ子のファースト・アルバム。歌声にPureな想いが伝わってくる。

■キングレコード/2800円

### 僕らのステキ

ツイパラ2のオープニングテーマ「僕らのステキ」とイメージソン「Harmony」を収録したシングル。

■キングレコード/1000円

### 國府田マリ子の Redio Canvas vol.1

ラジオパーソナリティ仕立ての内容。幻のツイパラ25話も収録しているぞ。

■キングレコード/3000円

### 國府田マリ子の Redio Canvas vol.2

2枚組で、去年のPureツアーや、スタジオ内での楽しいおしゃべりを収録。

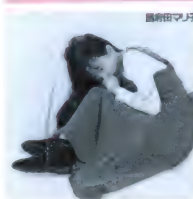
■キングレコード/3800円

### みみかきをしていると

大好評発売中の最新シングル。アコースティックな雰囲気の曲で、今までとは違った國府田マリ子が聴ける。

■キングレコード/1000円

### KISS

意外と知られていないCDがコレ。國府田マリ子独特のノリが、聴いて感じられるCDなのだ。見逃すな!!

■徳間ジャパンコミュニケーションズ/2500円

TOPICS

## 声優自身の手によるオリジナルCD
# 『青山2丁目物語』シリーズ

「青山二丁目物語」とは、青二プロダクションに在籍している声優個人のオリジナルCDシリーズのことだ。「青山二丁目」というのは、もちろん青二プロダクションの所在地にちなんでつけられている。

このシリーズの特徴は、内容からタイトル、ジャケット、ポスターにいたるまで、すべての面で各声優の希望にそって制作されている。声優自身が作詩、作曲、演奏した曲も多く、それぞれの個性が感じられる仕上がりになっているぞ。

今までに、1993年の11月25日に発売された國府田マリ子の『KISS』を始めとした全10枚のアルバムが発売されている。

■：発売元：徳間ジャパンコミュニケーションズ

下のラインナップ表中の『DRIVE』、『Ruming』、『Person』は各2800円（税込）。他は各2500円（税込）。今後発売予定のCDは予価2800円（税込）。

### Ruming

○笠原留美自身が作詩した曲には、かわいらしい感じの曲が多い

### Person

○小野寺麻理子さんのピアノの弾き語りも入っている、貴重な作品だ

### DRIVE

○女性ばかりではなく、男性声優のCDも出ているぞ。要チェック！

| 青山二丁目物語　ラインナップ | |
|---|---|
| 『KISS』國府田マリ子 | 『HARFMOON』緒方恵美 |
| 『飾らない心のままに』緑川光 | 『風のように』冬馬由美 |
| 『Hmmm…』小山裕香 | 『空のあしあと』置鮎龍太郎 |
| 『Fantasy』久川綾 | 『DRIVE』林延年 |
| 『Ruming』笠原留美 | 『Person』小野寺麻里子 |

| 今後のリリース | | | |
|---|---|---|---|
| 9/25 | 永島由子 | 11/25 | 丹下　桜 |
| 1996 1/25 | 高戸靖広 | 1996 3/16 | 萩森侚子 |

NEWS

## キミの部屋に魎皇鬼ちゃんがやってくる
# 『天地無用！』魎皇鬼ぬいぐるみ発売

PCエンジンユーザーにもおなじみの『天地無用！』に登場する人気キャラクタ、魎皇鬼がぬいぐるみになったぞ。子猫ほどの大きさで、ふわふわとしていて抱きごこちも満点だ。価格は税込で3914円。全国のアニメイト各店で入手することができるぞ。

また、魎皇鬼ぬいぐるみの他に、着ぐるみ（税込１万円）や、魎皇鬼の頭部をデザインしたリストバンド型サイフ（税込1236円）なども発売されている。魎ちゃんファンならずとも、一目見たらその可愛さに欲しくなってしまう逸品だぞ。

○くるくるっとした目がなんともかわいい魎皇鬼ちゃん

OVA

## OVAでもユナはガンバッてます
# 『銀河お嬢様伝説ユナ　悲しみのセイレーン』

PCエンジン版の『2』も大人気の『銀河お嬢様伝説ユナ』。そのユナがなんと、OVAになって登場。PCエンジン版『2』のその後のストーリーが描かれる。あいもかわらず天真爛漫に生活しているユナの前に謎の転校生が現れる。そして…、という感じで、ゲーム版とは違って結構シリアスなストーリー展開になる様子。もちろん、ユーリィや、リア、もちろんポリリーナ様も出ていて、お約束のボケも盛り沢山だ。

■：『銀河お嬢様伝説ユナ　哀しみのセイレーン』
発売予定日：9月21日　価格：5800円（税込）発売元：キングレコード

○キャラクタデザインの明貴美加先生の描きおろしパッケージがグッド。しかも、本編の作画レベルもクオリティが非常に高くていいのだ。ユナファンならOVAも必ず見なくちゃネ！

○OVAでのユナはいつも元気いっぱい。ノリはゲームの世界そのまんまだぞ

CD

## RCMラジオドラマCD化
# 『卒業～クロスワールド』ドラマコレクション

衛星ラジオで放送されていた「卒業　クロスワールド」。聴けないとヤキモキしていた人も多いハズ。そんな人に朗報。放送されていたドラマ部分がCD化。第１弾は「卒業」。

■：発売元：日本コロムビア
●卒業：発売中　価格2800円（税込）
●卒業II：発売予定日：10月21日　予定価格：2800円（税込）
●お嬢様捜査網：発売予定日：9月21日　予定価格2800円（税込）
●卒業M：発売予定日：9月21日　予定価格：2800円（税込）

### 卒業

○これからもドンドンCD化されるぞ

# CD&VIDEO

ゲーム、声優、アニメ関連のAVソフトのリリース情報の中からピックアップしての最新情報をお届けするぞ!!

## ミュージックフロム 風の伝説ザナドゥII

キングレコード
発売中／3800円

大人気のRPG『風の伝説ザナドゥII』。そのゲームサントラが早くも発売された。プロローグからプレミアムシナリオまで、全76曲を完全収録し、さらにjdkBANDのアレンジも5曲収録している。豪華な内容がもりだくさんだ。

## ステレオドラマ もっと! ときめきメモリアルAUG ～featuring 清川望～

キングレコード
発売中／2800円

文化放送で大好評のドラマシリーズ第3弾。今回は清川望（声：笹木綾子）が登場して大活躍するぞ。またドラマでは、CDオリジナルキャラの戎谷淳（声：緒方恵美）が藤崎詩織に急接近! 主人公の高見公人はどうするのか!?

## ぽっぷるメイルパラダイス4

キングレコード
発売中／2800円

人気のドラマシリーズ第4弾。TBSラジオ、KBS京都にて放送されたラジオドラマ4話と、CDオリジナルドラマが収録されている。さらに、川菜翠（かわなみどり）の歌うボーカル曲「GAME OVER」も収録されているぞ。

## CDドラマ ツインビーヤッホー! ～ふしぎの国で大あばれ!!

キングレコード
発売中／2800円

CDドラマ『ツインビーパラダイス』に続く、新しいドラマシリーズが始まった。人気のアーケードゲーム『ツインビーヤッホー!』をもとに、今回もツイパラのキャラが大あばれ! 國府田マリ子の新ボーカル曲も入っている。

## エメラルド ドラゴンvol.3

データムポリスター
発売中／2800円

文化放送で放送されているラジオドラマ「エメラルドドラゴン」。今回はその第9話から12話までを収録。CDでは完全ノーカットで収録されているので、ラジオでは放送されなかった部分も含まれているのだ。必聴だぞ。

## Virtua Fighter 2 DANCING SHADOWS

東芝EMI
発売中／3000円

「バーチャファイター2」のキャラをテーマにしたヴォーカルアルバム。プロデュースをセガAM2研の鈴木裕氏自身が担当。ゲームミュージックとしてではなく、ひとつのアルバムとして完成している。聴き応えのある1枚だ。

## 魔法少女 プリティサミー

パイオニアLDC／発売中／7931円

人気のアニメ『天地無用!』の砂沙美が、なんと変身魔法少女として活躍するというオリジナルOVAがこの『魔法少女プリティサミー』だ。プリティサミーとなった砂沙美は魔法の力で数々の事件を解決するという、シリーズ本編とはまったくちがったストーリー展開。天地をはじめとするおなじみのキャラはもちろん、サミーに対抗する謎の魔法少女も登場するぞ。

## 女神天国vol.2

キングレコード／発売中／5800円

PCエンジンで人気のRPG『女神天国』。OVAのほうも好評で、待望の第2巻が発売された。第1巻で新ママメガの巫女選びを任されたリリス。しかし第2巻では、そのリリスが闇ママの巫女たちにさらわれてしまう。残った新ママメガの巫女、ジュリアナ、ステイシアはルルベルを残し、リリス救出に向かうが…。声優陣も豪華キャスト。この2巻でついに完結だ。

## 今・月・の・プ・レ・ゼ・ン・ト

メーカー各社の提供による、今月のプレゼント。プレゼントが欲しい人はハガキに、①希望するプレゼントの番号、②住所、③氏名、④年齢、⑤学年（職業）、⑥電話番号、⑦このコーナーに対するご意見やご希望を明記のうえ下記まで。締め切りは9月29日必着。なお発送をもって発表とします。

### ①5名

ヘッドルームの提供により「お嬢様捜査網」の色紙を各5名に。キャラデザの椅崎みやびさん直筆だぞ

### ②10名

コンパイルの提供により「カーバンクルソース」を10名に。お弁当用のお好み焼きソースなのだ。かわいい～

### ③5名

東芝EMIの提供により「バーチャファイター2」のリバーシブルポスターを5名に。両面ポスターになっていて、裏面はセガラリーになっているぞ

あて先
〒105 東京都港区東新橋1-1-16
TIM PCエンジンファン編集部
10月号インフォ・プレゼント係

## フリートーク＆フリーイラスト

PCエンジンファンの読者のみなさん、こんにちは！　桜井智です。わたしは今、コンサートを終えたばかりなんです。たくさんのファンの人が来てくれて大成功でした。今日（8月14日）のコンサートに来てくれた読者の人も、いるかも知れませんね。もちろん、来てくれたからには、ノリにノッて楽しんでくれたと信じてます(笑)。今回のコンサートでは、私の最新アルバムの中の曲と今まで私の出演したアニメの曲などを歌いました。知っている曲もきっと多かったんじゃないかな？

では、そろそろおハガキにいきましょう！

### 少年の声をやって

トモちゃんこんにちは。TOMOラジオのほうには毎週ハガキを書かせていただいてます。僕は、今までPCエンジンファンを買ったことがなかったのですが、今回、トモちゃんがコーナーを担当されるということで、ハガキを出しました。

トモちゃんは以前雑誌の記事の中で、男性だけど実は女性という役を演じてみたいと言ってましたよね。そういう役もいいですけれど、僕は少年役を演じてほしいと思っています！　できれば熱血タイプの少年ヒーローがいいですね。これまでに聞いたことがないので、その声がイメージできないのですが、だからこそなおさら演じてみてほしいと思います。なかなか、機会はないと思いますが実現したら嬉しいです。では、これからもがんばってください。

（京都府／美奈子のラブミーチェーンクン）

**熱血ヒーロータイプの少年役かぁ演ってみたいですね。かわいい女のコの役も楽しいんですけれどね(笑)。これからも、どんどんいろんな役にチャレンジしていきたいな、と思っています。男のコの恰好をした女のコというのは、私の声優としてのデビュー作の「ドラゴンリーグ」で演じたことがあるんです、じつは。また、ああいうタイプの役を演じたいな。そうそう、最近は、毎週水曜日7時30分からフジテレビ系列で、放送されている「クマのプー太郎」という番組で、動物役とかいろいろ演じさせてもらってるんです。このまえは、スッポンの役をやったんですよ。けっこうこれが、クセになったりして（笑）。**

◀東京都／マクロス野郎クン　わたしのことを描いてくれました。どうもありがとう。淡い線が描かれていますね

▶福岡県／ピングークン　アニメ化したらうれしいな♡　目がキリッとしたイラスト大好き♡

▲岐阜県／銅級生クン　「超人学園ゴウカイザー」のカリンチャンですね。このコは、私の初めてのゲームキャラなんです。チェックしてくれてありがとう。まだゲームセンターには出てないみたいだけど、カリンちゃんをよろしくね！

## なんでも聞いちゃえ！ 直撃 公開質問箱？

Q：今回のファーストアルバムには智さんの作詞した曲が入るかもしれないと聞いているんですが、どうなりましたか？　また、作詞をした時何をテーマにしたのですか？

（東京都／うるち米クン）

A：おかげさまで1曲入りましたよ。タイトルは「9月の部屋」といいます。私の好きな9月にかけて、夢見る女のコの気持ちを、詞にしてみました。聴いてくださいね。

Q：お仕事が休みのときはなにをするのですか？

（福岡県／ミレーヌ命クン）

A：走ってます(笑)。ジョギングして汗を流して、ダンスして汗を流して、サウナに入って汗を流して…、そうですね、何か、汗が好きみたいですね(笑)。結構、舞台とかステージって体力使うんです。もちろん水分補給も忘れませんけれど(笑)。

Q：PCエンジン関連のお仕事は、まだされたことがないとう思うんですが、どんな役を演じたいですか？

（宮城県／らんまるクン）

A：りりしい男のコ！　次にかっこいい女のコ。あなたは、私にどんな役を演じて欲しいですか？　結局、なんでも演りたーい、かな。

でも、PC-FXの『アニメフリークFXvol. 1』の中の「赤ずきんチャチャフリーク」の中に私がでているので、第1回目の出演作はやっぱりマリンちゃんなのかな？

## 今月のお題目　桜井 智杯争奪 キミに捧げる名文句！

桜井智さんの今まで演じられたキャラをテーマに募集しました今月のお題目は「キミに捧げる名文句」。練りに練ったもの、ストレートなものなど、考えに考え抜いた秀作の数々を、いろいろ送っていただきました。それでは、審査委員長の桜井智さんひとことお願いいたします。

「たくさん、おハガキをいただきましたね。けっこう凝った内容のものもあって、選ぶのが大変そう」

そうですね。思わず読んでいて、おおーっと思うような名文句もあって、選ぶのは大変ですねよ。では、そろそろ始まめましょう。

『全宇宙に届けよう
2人の愛のメロディを!!』

（千葉県／川合さぶクン）

「これは、マクロス7のミレーヌに捧げている言葉ですね。良いですねー。マクロス7のイメージにあってますね。バサラの歌の歌詞みたいでカッコイイかも」

現在、放送中ということもあって「マクロス7」のミレーヌをテーマに送ってくれた読者は多いですね。

「でも、もうすぐ終わっちゃうんです。もっともっと、続くといいんですけどね」

『海のマリリン、ボケても
とってもラブリー』

（神奈川県／宍戸岳彦クン）

これは「赤ずきんチャチャ」のマリンちゃんへ捧げる言葉です。ハガキには、リーヤ君のために命燃やしてボケまくっていた姿がもう見られないのが残念、と書いてありますね。

「私にとっても、マリンちゃんはホントに大事なコでした。テレビシリーズが終わっちゃってホントに寂しいですね。あのコはホントに元気でカワイイ女のコでしたから」

『ミレーヌさんピンクの
あなたにひとめ惚れ』

（東京都／森田哲也クン）

「これも、マクロス7からですね。プロポーズの言葉なの!?私もピンクは大好き！」

### INFORMATION

桜井智さんのこれからのお仕事の予定を、いろいろ教えてもらったぞ。

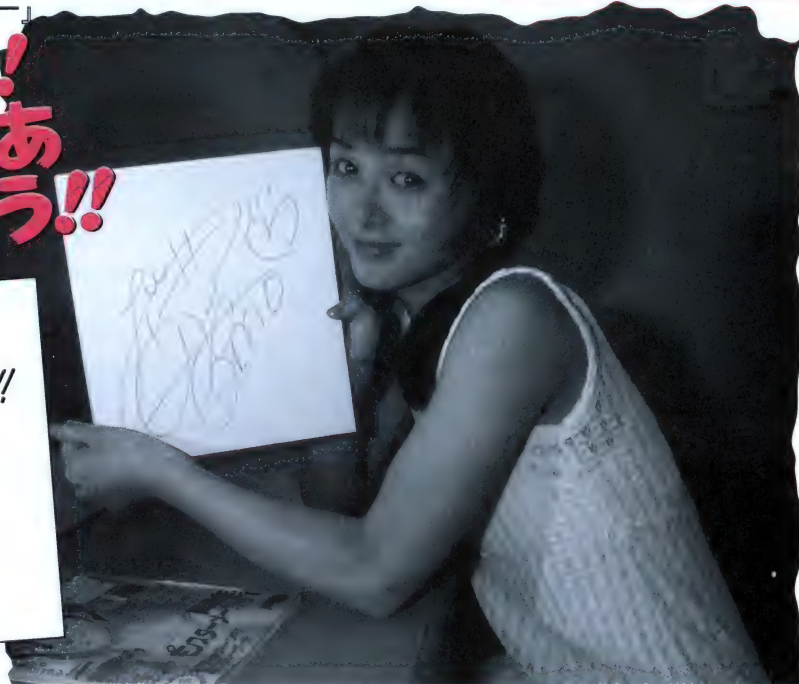
☆私のファーストアルバムが発売されます。これには、質問箱でも答えましたけれど、私が作詞した歌も入っているので、ぜひ聴いてくださいね。ビクターエンタテインメントから、9月21日に3000円（税込）で発売されます。

☆現在、私がシェーラ・シェーラ役で出演しているOVA「神秘の世界　エルハザード」が、10月6日より、毎週金曜日18時30分よりテレビ東京系列で放送されます。

☆この本が発売されるころには、ゲームセンターに並んでいるのかな。私が、聖天大斉孫悟空の子孫かりんちゃんを演じた「超人学園ゴウカイザー」という対戦格闘ゲームが、テクノスジャパンより発売されます。私の初めて、出演したゲームなんで、みんなかりんちゃんを使ってね。



◀愛媛県／アレックスクン　単純だけど、やっぱりこれが一番だよね。どうもありがとう♡

**みんな！ハガキありがとう!!**



▶京都府／中野智之クン　これ、もしかしてワープロ？　すごいね、アイデア賞だね

### おハガキ大募集

読者の応援のおかげで、「声優ホットライン」も無事9回目を終えることができました。悲しいけれども、今までの形としては、今月が最終回です。お名残惜しいけれどこれも浮世の定め。しかし、寂しい話しはここまで。次号より、本誌の声優コーナーは、まったく新しい形にパワーアップして帰ってきます。

●付録、声優ポスター

毎号、特別付録として声優さんのポスターをつけることが決定。今月号の國府田マリ子さんはどうだった？　12月号からは、読者のリクエストの多い人をドンドンポスターにしていく予定だ。

●新声優コーナー発動！

最終回を迎えた「アフレコスクランブル」に変わる新声優コーナーを企画中。もちろん、読者の期待に応えるべくここにもおハガキを募集するぞ。希望や意見を書いてドシドシ送ってね。

●声優ホットラインパワーアップ！

次号より、声優ホットラインが新しい形に変わります。ページもカラー化する予定だぞ。詳しくは、次号の本誌、声優ホットラインのページでね。

**次号からカラー化決定！**

あて先　〒105 東京都港区東新橋1-1-16　TIM　PCエンジンファン　声優リクエストOO係

第10回のパーソナリティ　**11月号**は**國府田マリ子**さんです。お楽しみに

# PC ENGINE &PC-FX 最新 DATA BANK

6月30日から7月28日までの売り上げBEST10と、9月号読者アンケートハガキ1000通から集計した前人気、移植希望を掲載。中古ソフトの動向を交えて最新の情報をお伝えする。

## 月間売り上げBEST10

ビッグタイトルの発売によって、大きな変動が見られた今月の売り上げベスト10。驚異的なポイント数で、『銀河お嬢様伝説ユナ2　永遠のプリンセス』がトップに。全国的には2位の『風の伝説ザナドゥII』が上回っている地域も多いのだが、東京周辺で圧倒的な支持を得ており、なんと3倍近い差がついた店もあった。

2位の『風の伝説ザナドゥII』は固定ファンの多い日本ファルコムの作品、また人気タイトルの続編ということもあって順調に売り上げを伸ばしている。『天地無用！　魎皇鬼』は、初回生産分がアッという間に売り切れてしまったため、急きょ6月30日に再販された。しかしこれまた完売状態。7月末にふたたび再販が行われている。

●本誌で行ったタイムアタックも好評だった『風の伝説ザナドゥII』

### 6/30〜7/28の新作

6/30　風の伝説ザナドゥII
6/30　銀河お嬢様伝説ユナ2 永遠のプリンセス
7/28　あすか120%マキシマ バーニングフェスト
7/28　スペースインベーダー ジ・オリジナルゲーム
7/28　天外魔境　電脳絡繰格闘伝

| 順位 | 前回順位 | タイトル | ポイント | スペック表記 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 初 | 銀河お嬢様伝説ユナ2　永遠のプリンセス | 3493 | ハドソン／アドベンチャー '95年6月30日発売／7800円／スーパーCD-ROM² |
| 2 | 初 | 風の伝説ザナドゥII | 2209 | 日本ファルコム／ロールプレイング '95年6月30日発売／9800円／スーパーCD-ROM² |
| 3 | 4 | 天地無用！　魎皇鬼 | 1810 | NECアベニュー／アドベンチャー '95年5月26日発売／8200円／スーパーCD-ROM² |
| 4 | 1 | 銀河お嬢様伝説ユナ | 805 | ハドソン／アドベンチャー '95年6月16日再販／6800円／スーパーCD-ROM² |
| 5 | 2 | 空想科学世界ガリバーボーイ | 504 | ハドソン／ロールプレイング '95年5月26日発売／7800円／アーケードカード両対応 |
| 6 | 初 | あすか120%マキシマ　バーニングフェスト | 464 | NECアベニュー／アクション '95年7月28日発売／8200円／スーパーCD-ROM² |
| 7 | 9 | 誕生　デビュー | 280 | NECアベニュー／シミュレーション '94年9月22日発売／7800円／アーケードカード両対応 |
| 8 | 3 | プリンセスメーカー2 | 241 | NECホームエレクトロニクス／シミュレーション '95年6月16日発売／9800円／アーケードカード両対応 |
| 9 | 7 | プリンセスメーカー1 | 112 | NECホームエレクトロニクス／シミュレーション '95年1月3日発売／8800円／アーケードカード両対応 |
| 10 | 初 | 天外魔境　電脳絡繰格闘伝 | 38 | ハドソン／アクション '95年7月28日発売／8800円／PC-FX |

### 読者の声

本誌アンケートハガキのフリースペースより抜粋

- 前作と大分変わって、すごく良くなっている　(青森県／Aクン)
- 戦闘部分はいらないと思った　(福井県／Mクン)
- ミラージュは、いくらなんでも強すぎる　(茨城県／Iクン)
- 後半のシナリオがとても良かった　(東京都／Eクン)
- セーブできる場所がもう少し欲しい　(東京都／Gクン)
- Huビデオのアニメが入っていたら良かったのに　(愛知県／Aクン)
- 選択肢がほとんどないので、つまらない　(鳥取県／Sクン)
- キャラクタが1人1人いきいきしていて良かった　(福岡県／Kクン)

**表の見方**　ポイントは、㈱あくと、㈱メッセサンオーをはじめ複数の調査対象店から得た売り上げ本数に、一定の係数をかけて算出したものです。また、表組内の前回順位は「初」が今月初めてチャートインした作品。「ー」が過去にランキングに登場し、前回ランキング内になかった作品を意味します。媒体のアーケードカード両対応は、スーパーCD-ROM²・アーケードカード両対応を示します。また、価格はすべて税別です。

## 前人気BEST10

『同級生』と『同級生2』が、なかよく1、2位に。あいかわらず高い人気を保っている。発売延期もかえって期待を高くしたようだ。

すでに発売中のためランキングには入っていないが、『アニメフリークFX Vol.1』が、5位に相当する得票を得ている。アニメ戦略の象徴とでもいうべきソフトだけにユーザーの関心も高いようだ。来月の売り上げランキングに注目したい。

| 順位 | 前回 | タイトル | 得票 | 媒体 | データ |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | 同級生 | 520 | PC | NECアベニュー 開発状況90% |
| 2 | 3 | 同級生2 | 146 | FX | NECアベニュー 開発状況40% |
| 3 | 2 | 天外魔境III NAMIDA | 127 | FX | ハドソン 開発状況30% |
| 4 | 4 | 聖夜物語 | 82 | PC | ハドソン 開発状況80% |
| 5 | 6 | 銀河お嬢様伝説ユナFX | 80 | FX | ハドソン 開発状況10% |
| 6 | 8 | スチームハーツ | 73 | PC | テイジイエル 開発状況50% |
| 7 | ー | モンスターメーカー　神々の方舟 | 69 | PC | NECアベニュー 開発状況70% |
| 8 | 初 | Linda³ | 67 | PC | NECホームエレクトロニクス 開発状況100% |
| 9 | 初 | ルナティックドーンFX | 61 | FX | NECホームエレクトロニクス 開発状況100% |
| 10 | 10 | DE・JA | 53 | PC | NECアベニュー 開発状況50% |

### 今月のPICK UP
### モンスターメーカー　神々の方舟

'94年に発売された『～闇の竜騎士』の続編となる作品。前作は、発売延期の連続で、発売まで2年の歳月を要した。でも今回はそんなことにはならない…はずだ。きっと…。

## 移植希望BEST10

どちらも見慣れたタイトルが並び、初登場が1つもなかった移植希望ベスト10。ただ、FXのランク外では『ときめきメモリアル』のおかえし、というわけでもないのだろうが、他の次世代機からの移植希望が増えてきている。特に熱狂的なのが『ガンダム』を希望する声。プレイステーション版で賛否両論あったビジュアルシーンは、FXのアニメ能力を使えばどうなるのか。ガンダム世代なら、誰もが興味を持つことだろう。

スーパーファミコンに続いて、と期待が高まる『ラングリッサーII』

先月10位から、一気に4位に上昇してきた『ストリートファイターZERO』

### PCエンジン

| 順位 | 前回 | タイトル | 得票 | データ |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | スレイヤーズ | 173 | バンプレスト／パソコン ロールプレイング |
| 2 | 2 | ああっ女神さまっ | 152 | バンプレスト／パソコン アドベンチャー |
| 3 | 3 | ポリスノーツ | 138 | コナミ／パソコン アドベンチャー |
| 4 | 7 | 同級生2 | 129 | エルフ／パソコン アドベンチャー |
| 5 | 4 | ぷよぷよ2 | 98 | コンパイル／業務用 パズル |
| 5 | 9 | アイドルプロジェクト | 93 | ケイエスエス／パソコン シミュレーション |
| 7 | 5 | 英雄伝説III　もうひとつの英雄たちの物語 | 88 | 日本ファルコム パソコン／ロールプレイング |
| 8 | ー | ラングリッサーII | 62 | 日本コンピュータシステム／メガドライブ シミュレーション |
| 9 | 5 | V．G．II　姫神舞闘譚 | 57 | テイジイエル／パソコン アクション |
| 10 | ー | メルクリウス・プリティ | 47 | NECアベニュー／パソコン シミュレーション |

### PC-FX

| 順位 | 前回 | タイトル | 得票 | データ |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ああっ女神さまっ | 150 | バンプレスト／パソコン アドベンチャー |
| 2 | 2 | ときめきメモリアル | 142 | コナミ／PCエンジン シミュレーション |
| 3 | 6 | ポリスノーツ | 102 | コナミ／パソコン アドベンチャー |
| 4 | 10 | ストリートファイターZERO | 89 | カプコン／業務用 アクション |
| 5 | 5 | 3×3EYES　吸精公主 | 73 | 日本クリエイト／パソコン アドベンチャー |
| 6 | 4 | スレイヤーズ | 70 | バンプレスト／パソコン ロールプレイング |
| 6 | 8 | ヴァンパイアハンター | 69 | カプコン／業務用 アクション |
| 8 | 6 | 天外魔境真伝 | 58 | ハドソン／業務用 アクション |
| 9 | 10 | 闘神都市II | 43 | アリスソフト／パソコン ロールプレイング |
| 10 | ー | 英雄伝説III　もうひとつの英雄たちの物語 | 41 | 日本ファルコム／パソコン ロールプレイング |

### 中古ソフトの動向

今月の目玉は『プリンセスメーカー2』。天から授かった娘を、好みの女性に育て上げる育成ゲームだ。久川綾さん演じる娘が話しかけてくる言葉もバラエティに富んでおり、感情移入間違いなしだ。

下の表のタイトルは、本誌7月号の月間売り上げベスト10に入ったもので、価格はすべてメッセサンオー（東京本店）のものです。（8月9日現在）

（問い合わせ先）
株式会社メッセサンオー
☎03－3255－3451

| タイトル | 販売価格(税別) | 買取価格(税込) |
|---|---|---|
| 銀河お嬢様伝説ユナ(再販分) | 4980円 | 2500円 |
| 空想科学世界ガリバーボーイ | 4400円 | 2200円 |
| プリンセスメーカー2 | 4980円 | 2500円 |
| 天地無用／魎皇鬼 | 4980円 | 2500円 |
| 女神天国 | 1400円 | 700円 |
| レッスルエンジェルス・ダブルインパクト | 4400円 | 2200円 |
| プリンセスメーカー1 | 2400円 | 1200円 |
| 愛・超兄貴 | 2200円 | 1000円 |
| 誕生　デビュー | 1400円 | 700円 |
| 機装ルーガII | 4400円 | 2200円 |

アンケートに答えてゲームをもらおう！

# 読者プレゼント

ソフト合計60本

**応募のきまり** 次頁の綴じ込みハガキに、右欄にある今号のプレゼントの中から欲しいゲームソフトの番号（①～④）を1つ書き（記入欄はハガキ裏の右上）、下記のアンケートに答えて（回答欄はハガキ裏）50円切手を貼ってポストまで！　応募の締め切りは9月28日（必着）。当選者の発表は'95年10月30日発売の12月号でおこないます。

**今月のプレゼント　各15名様**

①真・怨霊戦記
②スペースファンタジーゾーン
③同級生
④ザ・ティーヴィーショー

## アンケート

**1** あなたの学校（職業）を次の中から選び、該当する番号を書いてください。
1　小学校　5　専門学校
2　中学校　6　会社員
3　高等学校　7　その他
4　大学

**2** あなたの学年を書いてください。もし、あなたが学生以外なら0と書いてください。

**3** あなたの年齢を書いてください。年齢が1ケタなら左のマスに0を書いてください。

**4** あなたの性別を次の中から選んで番号を書いてください。
1　男　2　女

**5** 本誌以外によく読む雑誌を表2から16誌まで選び、該当する番号を書いてください。

**6** あなたの所有しているパソコン、ゲーム機を表3から16機種まで選び、該当する番号を書いてください。

**7** 今後、購入を考えているパソコン、ゲーム機を表3から8機種まで選び、該当する番号を書いてください。

**8** 今号の記事の中でおもしろかったものを表1から3つ選び、おもしろかった順に番号を書いてください。

**9** 今号の記事の中でつまらなかったものを表1から3つ選び、つまらなかった順に番号を書いてください。

**10** これから買おうと思っているPCエンジン、PC-FXなどのゲームを表4から2つ選び、3ケタの数字で番号を書いてください。

**11** 今後、本誌で特集してほしいゲームを表4から2つ選び、3ケタの数字で番号を書いてください。

**12** 今後、本誌で攻略特集してほしいゲームを表4から2つ選び、3ケタの数字で番号を書いてください。

**13** 好きなゲームのジャンルを次の中から3つ選び、好きな順に番号を書いてください。
1　シューティング
2　アクション
3　ロールプレイング
4　アドベンチャー
5　シミュレーション
6　スポーツ
7　パズル
8　その他

**14** 今号の本誌を買ってみて、価格についてどう思いましたか。次の中から1つ選び、番号を書いてください。
1　とても高いと思う。
2　少し高いと思う。
3　ちょうどいい。
4　まあまあ安い。
5　とてもお買い得。

**15** 今号の本誌をどうして買いましたか。次の中からあてはまるものを2つ選び、番号を書いてください。
1　新作ゲームの記事が読みたかった。
2　巻頭の特集記事が読みたかった。
3　ウルテクが知りたかった。
4　読者ページが読みたかった。
5　新作ゲームの発売情報が知りたかった。
6　攻略の記事が読みたかった。
7　毎月定期的に購入しているので。
8　付録のポスターがほしかった。
9　その他。

**16** PC-FX本体についてあてはまるものを次の中から1つ選び、該当する番号を書いてください。
1　すでに購入済。
2　購入を予定している。
3　しばらく様子を見て検討。
4　購入予定はない。

**17** 「でべろ」及び「PC-FXゲームアクセラレータ（仮）」について、あてはまるものを次の中から1つ選び、該当する番号を書いてください。
1　値段に関係なく両方とも購入したい。
2　値段を検討した上だが、両方とも購入したい。
3　値段に関係なく「でべろ」を購入したい。
4　値段を検討した上だが、「でべろ」を購入したい。
5　値段に関係なく「PC-FXゲームアクセラレータ（仮）」を購入したい。
6　値段を検討した上だが、「PC-FXゲームアクセラレータ（仮）」を購入したい。
7　値段に関係なくどちらも購入する予定はない。

**18** 次のPCエンジン周辺機器の中で所有しているものを次の中から選び、番号をすべて書いてください。
1　PCエンジンマウス
2　メモリベース128　（セーブくん）
3　マルチタップ
4　アーケードパット（アベニューパット6）
5　ファイティングスティックPC（ファイティングスティックマルチ）
6　なし

**19** 他機種からPCエンジンに移植してほしいものがあれば、そのゲームの機種名を次の番号から選び、かっこの中にゲーム名を書いてください。
01　業務用
02　パソコン
03　メガドライブ
04　ファミコン
05　スーパーファミコン
06　セガサターン
07　スーパー32X
08　3DO
09　プレイステーション
10　その他

**20** 他機種からPC-FXに移植してほしいものがあれば、そのゲームの機種名を上の番号から選び、かっこの中にゲーム名を書いてください。

**21** 次のうちで、何かしている（しようとしている）ことがあれば、該当する番号をすべて書いてください。
1　今、ゲームのシナリオを書いている。
2　近い将来、ゲームのシナリオを書いてみたい。
3　今、ゲームのプログラミングをしている。
4　近い将来、ゲームのプログラミングをしてみたい。
5　今、CGを描いている。
6　近い将来、CGを描いてみたい。
7　今、コンピュータミュージックを作曲している。
8　近い将来、コンピュータミュージックを作曲してみたい。
9　その他。

**22** 機種を問わず、年間に買う新作ゲームソフトの本数にあてはまる番号を1つ選び、書いてください。
1　ほとんど買わない
2　1、2本
3　3～5本
4　6～10本
5　11～19本
6　20本以上

**23** 機種を問わず、年間に買う中古のゲームソフトの本数にあてはまる番号を1つ選び、書いてください。
1　ほとんど買わない
2　1、2本
3　3～5本
4　6～10本
5　11～19本
6　20本以上

**24** ハガキ表の下の表にあるゲームで、実際に遊んだことのあるゲームを下の6項目について5段階で評価してください。採点方法は、良い（5）・やや良い（4）・普通（3）・やや悪い（2）・悪い（1）の5段階です。

**キャラクタ**　キャラクタのもつ魅力や動作、設定のおもしろさなどをチェック。

**音楽・効果音**　BGM、効果音の完成度や、ビジュアルと相性度をチェック。

**お買い得度**　販売価格とゲームの内容がうまく釣り合っているかをチェック。

**操作性**　キャラクタは動かしやすいか、ゲームがしやすいかなどをチェック。

**熱中度**　ゲームにどのくらいのめり込めたか、その熱中の度合いをチェック。

**オリジナリティ**　今までのゲームにない斬新なアイデアがあるかをチェック。

## 8月号プレゼント当選者発表（敬称略）

### 銀河お嬢様伝説ユナ2　永遠のプリンセス

北海道／中村　晶子・22歳　静　岡／鈴木　隆法・17歳　島　根／松井　猛・15歳
青　森／小能　孝宏・19歳　滋　賀／橋村　雄一・17歳　広　島／松永　豪太・21歳
岩　手／児玉　完司・23歳　大　阪／森本　真弘・20歳　山　口／石井久美子・16歳
千　葉／田中　朋彰・17歳　奈　良／原　直樹・16歳　福　岡／上島　隆秀・26歳
山　梨／恒松　宏和・14歳　和歌山／高垣　佳和・17歳　長　崎／山下　竜司・16歳

### プライベート・アイ・ドル

青　森／森　直也・15歳　新　潟／末武　美保・15歳　大　阪／吉川　憲一・22歳
茨　城／斉藤のり子・22歳　石　川／安藤　康大・19歳　鳥　取／田中　大法・22歳
栃　木／松田　朝美・17歳　福　井／中村　友成・27歳　香　川／阿部　拓己・26歳
埼　玉／石川　泰三・16歳　静　岡／平野　滋久・25歳　福　岡／高田　裕樹・17歳
東　京／山本　智彦・20歳　愛　知／小田　強・17歳　佐　賀／池田　篤彦・16歳

### 同級生

宮　城／赤井沢　豊・18歳　富　山／篠崎　仁美・18歳　奈　良／澤井　陽・32歳
千　葉／上丸　喜雄・16歳　福　井／和田　学泰・23歳　山　口／田上　弘隆・17歳
東　京／岩佐　朋秀・16歳　静　岡／堀江　知光・16歳　徳　島／栗本　昇・17歳
神奈川／井手　幸子・14歳　愛　知／丹羽　悠介・18歳　佐　賀／江頭佐由美・14歳
新　潟／駒形　明広・17歳　京　都／川島　京太・21歳　熊　本／橋口　和任・18歳

### レニーブラスター

北海道／清野　潤・22歳　千　葉／一之瀬雄治・16歳　大　阪／涌田　高則・28歳
秋　田／三政　祐一・16歳　東　京／松本謙一郎・20歳　広　島／伊藤　猛・15歳
茨　城／安達　勝美・16歳　神奈川／田代　純一・17歳　広　島／日野本政之・16歳
栃　木／漆原　良夫・19歳　富　山／西村　信彦・24歳　愛　媛／渡部　憲昭・17歳
埼　玉／桜井　伸之・31歳　愛　知／纐纈　栄晃・17歳　福　岡／藤田　貴弘・15歳

※1．雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。
※2．商品の発送は、当選発表後1～2ヵ月かかる場合もありますので、あらかじめご了承ください。

| No. | 表1　今号の記事 |
|---|---|
| 01 | 表紙 |
| 02 | (夢の対談)エルフ×NECアベニュー |
| 03 | (徹底攻略)同級生 |
| 04 | (続報)同級生2 |
| 05 | (続報)ドラゴンナイト4 |
| 06 | (続報)DE・JA |
| 07 | (新作情報)スチームハーツ |
| 08 | (新作情報)Linda$^3$ |
| 09 | (新作情報)ザ・ティーヴィーショー |
| 10 | (新作情報)アニメフリークFX Vol.1 |
| 11 | (新作情報)ブルー・シカゴ・ブルース |
| 12 | (攻略大全オールディーズ)R-TYPE |
| 13 | (攻略大全XX)魔導物語Ⅰ　炎の卒園児 |
| 14 | (攻略大全XX)プリンセスメーカー2 |
| 15 | (攻略大全XX)真怨霊戦記 |
| 16 | (攻略大全XX)Go/Go/バーディーチャンス |
| 17 | (攻略大全XX)風の伝説ザナドゥII |
| 18 | (攻略大全XX)天外魔境)電脳絡繰格闘伝 |
| 19 | (攻略大全XX)パチ夫くんFX　幻の島大決戦 |
| 20 | (FX開発レポート)アンジェリークSpecial |
| 21 | (FX開発レポート)お嬢様捜査網 |
| 22 | (FX開発レポート)続・初恋物語　修学旅行 |
| 23 | (新着特報直送便)ときめきカードパラダイス |
| 24 | (新着特報直送便)デッド・オブ・ザ・ブレイン |
| 25 | (新着特報直送便)バザールでござーるのゲームでござーる |
| 26 | (新着特報直送便)キューティーハニーFX/バウンダリーゲート |
| 27 | NECホームエレクトロニクスも出展した夏コミ総集編 |
| 28 | (レインボープロジェクト)『ザナドゥII』タイムアタック |
| 29 | (レインボープロジェクト)でべろ:クリエイター養成講座 |
| 30 | (レインボープロジェクト)キャスティングクイズ/声優プレゼント |
| 31 | ときめき放課後クラブ　第6回 |
| 32 | (コミックス)魔導物語　ルルーの大奮闘編　最終回 |
| 33 | READER'S LAND |
| 34 | インフォスクラム |
| 35 | 声優ホットライン　第7回 |
| 36 | PC ENGINE&PC- FX DATA BANK |
| 37 | 読者プレゼント |
| 38 | アフレコScramble　最終回 |
| 39 | PC-FXゲームアクセラレータのすべて |
| 40 | 移植の泉 |
| 41 | UL-TECH Wonder Land |
| 42 | 新作発売カレンダー |
| 43 | (付録)國府田マリ子ハッピーバースデーポスター |

| No. | 表2　雑誌名 |
|---|---|
| 01 | 電撃PCエンジン |
| 02 | ファミリーコンピュータマガジン |
| 03 | 週刊ファミコン通信 |
| 04 | ゲームオン! |
| 05 | 覇王 |
| 06 | 必本スーパー! |
| 07 | ㊕スーパーファミコン |
| 08 | The　スーパーファミコン |
| 09 | 電撃スーパーファミコン |
| 10 | サターンFAN |
| 11 | セガサターン　マガジン |
| 12 | The　プレイステーション |
| 13 | プレイステーションマガジン |
| 14 | 電撃プレイステーション |
| 15 | V　JUMP |
| 16 | LOGIN |
| 17 | コンプティーク |
| 18 | 電撃王 |
| 19 | 3DO　マガジン |
| 20 | ネオ・ジオ・フリーク |
| 21 | マイコンBASICマガジン |
| 22 | ゲームブラスト |
| 23 | ゲームチャージ |
| 24 | ゲーム・ユウ・ツウ |
| 25 | Game Walker |
| 26 | ゲーメスト |
| 27 | ゲーメストEX |
| 28 | 寿現夢 |
| 29 | バーチャル・アイドル |
| 30 | コロコロコミック |
| 31 | コミックボンボン |
| 32 | 月刊マンガボーイズ |
| 33 | 月刊少年キャプテン |
| 34 | 月刊少年エース |
| 35 | 週刊少年サンデー |
| 36 | 週刊少年ジャンプ |
| 37 | 週刊少年チャンピオン |
| 38 | 週刊少年マガジン |
| 39 | その他 |

| No. | 表3　機種名 |
|---|---|
| 01 | ファミコン(ファミコンタイトラーを含む) |
| 02 | ツインファミコン/ディスクシステム |
| 03 | スーパーファミコン |
| 04 | ゲームボーイ/スーパーゲームボーイ |
| 05 | バーチャルボーイ |
| 06 | ウルトラ64(仮称) |
| 07 | PCエンジン |
| 08 | CD-ROM$^2$ |
| 09 | CD-ROM$^2$+スーパーシステムカード/スーパーCD-ROM$^2$ |
| 10 | PCエンジンDUOシリーズ/DUO-R/DUO-RX |
| 11 | アーケードカード |
| 12 | PC-FX |
| 13 | メガドライブ/メガドライブ2/MEGA-JET/ワンダーメガ/ワンダーメガ2 |
| 14 | MEGA-CD/MEGA-CD2 |
| 15 | スーパー32X |
| 16 | セガサターン/Vサターン/Hサターン |
| 17 | ゲームギア |
| 18 | プレイステーション |
| 19 | 3DO |
| 20 | NEO・GEO/NEO・GEO　CD |
| 21 | レーザーアクティブ+LD-ROMコントロールパック |
| 22 | レーザーアクティブ+MEGA-ROMコントロールパック |
| 23 | MSXシリーズ |
| 24 | PC-9801/8801シリーズ |
| 25 | DOS/V |
| 26 | マッキントッシュ |
| 27 | その他 |
| 28 | 何も持っていない |
| 29 | 特に買いたくない |

| No. | 表4　ゲーム名 |
|---|---|
| | ……PCエンジン…… |
| 001 | 愛・超兄貴 |
| 002 | あすか120%マキシマ　バーニングフェスト |
| 003 | アドヴァンストV.G. |
| 004 | 姐（あねさん） |
| 005 | アルナムの牙　獣族十二神徒伝説 |
| 006 | イースⅣ The Dawn of Ys |
| 007 | イースⅠ・Ⅱ |
| 008 | ヴァージン・ドリーム |
| 009 | エメラルド　ドラゴン |
| 010 | 風の伝説ザナドゥ |
| 011 | 風の伝説ザナドゥII |
| 012 | カブキ一刀涼談 |
| 013 | 餓狼伝説SPECIAL |
| 014 | 機装ルーガII |
| 015 | 銀河お嬢様伝説ユナ2　永遠のプリンセス |
| 016 | 銀河婦警伝説サファイア |
| 017 | 空想科学世界ガリバーボーイ |
| 018 | ゲッツェンディーナー |
| 019 | Go/Go/バーディーチャンス |
| 020 | 3×3EYES　三只眼變成 |
| 021 | ザ・ティーヴィーショー |
| 022 | Jリーグパワースタジアム |
| 023 | 雀神伝説 |
| 024 | 将棋データベース　棋友 |
| 025 | 真怨霊戦記 |
| 026 | スーパーシュヴァルツシルト2 |
| 027 | スーパーリアル麻雀PVカスタム |
| 028 | スチームハーツ |
| 029 | スペースインベーダー　ジ・オリジナルゲーム |
| 030 | スペースファンタジーゾーン |
| 031 | スロット勝負師 |
| 032 | 聖夜物語 |
| 033 | 卒業II　ネオ・ジェネレーション |
| 034 | ソリッド フォース |
| 035 | 誕生　デビュー |
| 036 | DE・JA |
| 037 | デッド・オブ・ザ・ブレイン |
| 038 | 天外魔境II卍MARU |
| 039 | 天外魔境　風雲カブキ伝 |
| 040 | 天地無用!　魎皇鬼 |
| 041 | 同級生 |
| 042 | ときめきメモリアル |
| 043 | ドラゴンナイト&グラフィティ |
| 044 | ドラゴンボールZ　偉大なる孫悟空伝説 |
| 045 | 熱血レジェンド　ベースボーラー |
| 046 | バザールでござーるのゲームでござーる |
| 047 | 美少女戦士セーラームーンCollection |
| 048 | 百物語　ほんとにあった怖い話 |
| 049 | ぷよぷよCD |
| 050 | プライベート・アイ・ドル |
| 051 | プリンセスメーカー1 |
| 052 | プリンセスメーカー2 |
| 053 | ボンバーマン　ぱにっくボンバー |
| 054 | マージャンソード　プリンセスクエスト外伝 |
| 055 | 魔導物語Ⅰ　炎の卒園児 |
| 056 | 女神天国 |
| 057 | メタルエンジェル2 |
| 058 | もってけたまご |
| 059 | モンスターメーカー　神々の方舟 |
| 060 | Linda$^3$ |
| 061 | レッスルエンジェルス・ダブルインパクト　団体経営編&新人デビュー編 |
| 062 | レニーブラスター |
| 063 | ロードス島戦記II |
| | ……PC-FX…… |
| 064 | アドヴァンストV．G．FX（仮称） |
| 065 | アニメカードゲーム（仮称） |
| 066 | アニメフリークFX Vol.1 |
| 067 | アニメフリークFX Vol.2 |
| 068 | アニメフリークFX Vol.3 |
| 069 | アンジェリークSpecial |
| 070 | 英雄志願（仮称） |
| 071 | お嬢様捜査網 |
| 072 | ガールズ・オン・ザ・パーム・トップ |
| 073 | きゃんきゃんバニーDX（仮称） |
| 074 | キューティーハニーFX |
| 075 | 銀河お嬢様伝説ユナFX（仮称） |
| 076 | 紺碧の艦隊 |
| 077 | 上海　万里の長城 |
| 078 | スーパーパワーリーグFX |
| 079 | 鬼神童子ZENKI（仮称） |
| 080 | 全日本女子プロレス　クイーンオブクイーンズ |
| 081 | 続・初恋物語　修学旅行 |
| 082 | 卒業R |
| 083 | 卒業IIFX |
| 084 | TEAM INNOCENT |
| 085 | チップちゃんキィーック! |
| 086 | 天外魔境　電脳絡繰格闘伝 |
| 087 | 天外魔境IIINAMIDA |
| 088 | バウンダリーゲート　ドーター・オブ・キングダム |
| 089 | 同級生2 |
| 090 | ドラゴンナイト4 |
| 091 | バーチャルインベーダー（仮称） |
| 092 | パチ夫くんFX　幻の島大決戦 |
| 093 | バトルヒート |
| 094 | パワードールFX |
| 095 | ファイアーウーマン　纏組 |
| 096 | ファーランドストーリーFX（仮称） |
| 097 | ブルー・シカゴ・ブルース |
| 098 | ペブルビーチの波濤（仮称） |
| 099 | 麻雀FX |
| 100 | 麻雀（仮称） |
| 101 | 麻雀悟空　天竺 |
| 102 | 負けるな!魔剣道Z |
| 103 | マスターズ　遙かなるオーガスタ3（仮称） |
| 104 | 女神天国II（仮称） |
| 105 | ラスト・インペリアル・プリンス |
| 106 | ラスト・レベレーション（仮称） |
| 107 | リターン・トゥ・ゾーク |
| 108 | ルナティックドーンFX |
| 109 | レーシング（仮称） |
| | ……LD-ROM$^2$…… |
| 110 | GOKU |
| 111 | 美リュージョンコレクション　坂木優子 |
| 112 | 美リュージョンコレクション　渡辺美奈代 |
| 113 | メロンブレイン |
| 114 | UFO&E・T |

## アンケートに答えるうえでの注意

**1．記入はていねいに、しっかりと**

回答はコンピュータ処理をしますので、マスからはみ出さないよう算用数字で記入してください。筆記用具は、黒でハッキリ読めるものを使用してください（ボールペンの赤や色鉛筆は不可）。

**2．数字は1つのワクに1文字**

数字は必ず1ケタを1つのマスに記入するようにしてください。2ケタの数字は2マスで、3ケタの数字は3マスを使って記入してください。1つのマスに2ケタ以上の数字を記入しないでください。

悪い例：

良い例：


**3．間違えやすい数字に注意**

コンピュータ処理するため、1は7と、4は9と間違えて読み取る恐れがあります。1はただのボウ線で、4は上を開けて書いてください。

悪い例：

良い例：1 4

**4．郵便番号・住所・氏名は正しく、はっきりと**

プレゼントが当選しても、住所や氏名などに不備があると賞品が発送できないことがあります。必要事項は正しく、ハッキリと記入してください。また、電話番号も必ず記入してください。

**5．移植希望のアンケート項目は正確に**

シリーズものの場合は何作目かも記入してください。タイトルが似ていても、ゲームジャンルが違うものもありますので注意して記入してください。

## 惑星を育成するのが目的。それに恋のエッセンスが♡

女のコたちが待ちに待った、スーパーファミコン版『アンジェリーク』がＦＸに移植決定。その名も『アンジェリークSpecial』だ。本来の目的は惑星の育成だが、恋に生きることもできる。

行動を決める

まず、どこに行くかを決める。１日の行動には限りがあるぞ

守護聖を選ぶ

お目当ての守護聖の部屋へ行く。留守にしていることも

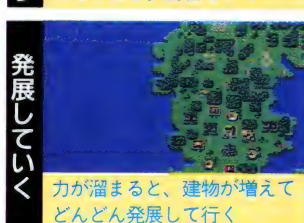
守護聖に会う

守護聖に会って、何をしてもらうのかを伝える

力を送ってもらう

夜になると、守護聖が力を送ってくれる。妨害もアリ

発展していく

力が溜まると、建物が増えてどんどん発展して行く

# アンジェリークSpecial

FX開発レポート

**お待たせしました！　全国の女の子ご用達、あのSFC版で話題を呼んだシミュレーションゲーム、『アンジェリーク』がＦＸに堂々登場！**

FX CD-ROM

メーカー名:NECホームエレクトロニクス
発売予定日:未定
予定価格:7800円(税別)
ジャンル:シミュレーション
継続機能:バックアップメモリ
その他:なし

開発状況:10%(8月21日現在)

## 全国の女の子のために、SFC版をパワーアップ！

ＦＸに移植ということで、特に気になるのがどの程度パワーアップするのか、というところ。とりあえず、移植に際してSFC版と違う点を、４つ公開しよう。このほかにも追加や変更があるハズ！

### その① しゃべる

まず最大の特徴は、キャラがしゃべること。SFC版をプレイした人なら、だれもが待ち望んでいたに違いない。願いがかなったぞ。

⬅こぉんなセリフも、声が出るとますます燃える

### その② イベント強化

まず、SFC版でのデートイベントなどの演出が、強化される。

さらに、ＦＸ版オリジナルの新しいイベントも、いろいろと用意されている。また、登場人物同士の会話もバリエーションが増えてストーリー性を高めるぞ。

⬆守護聖が部屋に遊びにくるイベントにも、なんらかの追加がある？

### その③ ライバルの部屋

主人公アンジェリークのライバル、ロザリアの部屋が追加される。これにより、主人公の行動範囲が広がる。女王の座をめぐる白熱した展開が期待される。

➡ロザリアの部屋も、乙女チックな飾りになる？

### その④ エンディング

気になるエンディングも、もちろんバリエーションが追加される。アニメーションを駆使した、ドラマティックなエンディングは、今から楽しみなところ。

このほかにも、新しい機能が追加されるようだ。本誌でも、新しい情報が入りしだいすぐに公開するので期待しよう。

## 守護聖様と仲良くなって惑星を育てましょ♡

アンジェリーク

## こんなラブラブ♡ショットが目白押し！

※画面写真はすべてスーパーファミコン版のものです。

# この方たちを忘れては語れない 華麗なる9人の守護聖サマ

主人公が惑星を育成するときに力を発揮するのが、9人の守護聖たち。彼らといかに親密になるかで育成の具合も変わってくる。恋に落ちることだってあるのだ。

親密度があがると、部屋で笑顔を見せてくれる

夜になると勝手に力を送ってくれるようになる

## 優しさをもたらす水の守護聖
# リュミエール

推定年齢21歳　身長183cm
体重67kg　誕生日5月3日
おうし座　A型
声優　飛田展男
SFC版セリフ抜粋
「あなたとずっと一緒にいられたら
　どんなに幸せだろうかと、
　私はいつも思っていたのですから。
　あなたを支える役目を下さい」
優雅な物ごしで、おだやかな守護聖。争いごとがきらいな彼と仲良くなりたければ、みんなと仲良くしよう。

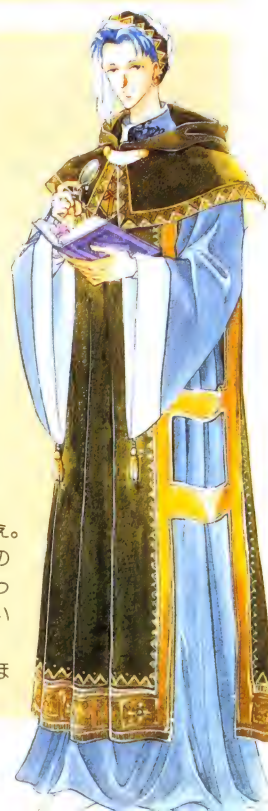
## 誇りを与える光の守護聖
# ジュリアス

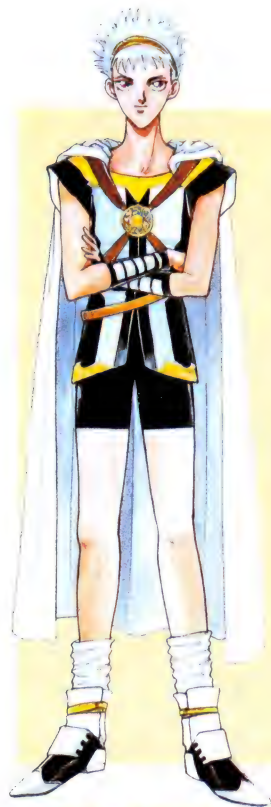
推定年齢25歳　身長188cm
体重70kg　誕生日8月16日
獅子座　O型
声優　速水奨
SFC版セリフ抜粋
「よく来たな。最近、私はお前の訪
　問が楽しみなのだ。」
気品あふれる守護聖。実力はNo.1。

## 豊かさをもたらす緑の守護聖
# マルセル

推定年齢14歳　身長164cm
体重46kg　誕生日2月27日
魚座　B型　　声優　結城比呂
思わず弟にしてしまいたくなる美少年。すぐにスネてしまう守護聖だ。

## 安らぎをもたらす闇の守護聖
# クラヴィス

推定年齢25歳　身長190cm
体重73kg　誕生日11月11日
さそり座　A型
声優　塩沢兼人
SFC版セリフ抜粋
「お前を見ていると、お前の役
　に立つ力を持っていて
　よかったと思うのだ。
　この私が」
不愛想な彼だが、ときおり見せる笑顔がグーだ。

## 知恵を与える地の守護聖
# ルヴァ

推定年齢26歳　身長177cm
体重65kg　誕生日7月12日
蟹座　AB型　声優　関俊彦
SFC版セリフ抜粋
「木陰でゆっくりするってのもいいですねぇ。
　ここはドキドキの木陰って呼ばれているの
　ですが。どうしてですかね。あなたといっ
　しょにいると、こんなに心が落ち着くとい
　うのに」
部屋で書物を読むことが大好きな守護聖。ほかの守護聖たちからの信頼は一番ある。

器用さをもたらす鋼の守護聖

## ゼフェル

推定年齢17歳　身長169cm
体重51kg　誕生日6月4日
ふたご座　B型　声優　岩田光央
SFC版セリフ抜粋
「オレ、そのさー、おめーの、いや、アンジェリークの力になってやるぜ」
言葉遣いが悪く、なまいきな感じがするが、実は照れ屋さん。器用さを売りにしている反面、気持ちを伝えるのは不器用なのだ。

美しさをもたらす夢の守護聖

## オリヴィエ

推定年齢22歳　身長180cm
体重63kg　誕生日10月20日
天秤座　O型
声優　子安武人
SFC版セリフ抜粋
「はあい、アンジェリーク。今日は来てくれそうな気がしたから、ワクワクして待ってたよ☆」
派手な扮装が、ミョーに似合う守護聖。気さくでいて、怪しい雰囲気も漂う。

勇気を運ぶ風の守護聖

## ランディ

推定年齢18歳　身長174cm
体重61kg　誕生日3月28日
おひつじ座　O型
声優　林延年
SFC版セリフ抜粋
「正直言って、今の俺にとって、君はとても気になる存在なんだ。こうして会っているときには言葉に詰まり、別れたあとは、あれも言えばよかった、これも話せばよかったって思ってしまう」
さわやかな笑顔がナイスな好青年。いつも元気いっぱいで、会いに行くのが楽しみになる。外で遊んだり、人と話をすることが大好き。親密度が高くなってくると、その一途ともいえる行動に感動する人も多いハズだ。

強さを与える炎の守護聖

## オスカー

推定年齢22歳　身長189cm
体重79kg　誕生日12月21日
いて座　AB型
声優　堀内賢雄
SFC版セリフ抜粋
「お嬢ちゃんは小悪魔だぜ。このオスカーを惑わせるなんてよ」
炎を操る守護聖。とにかくキザなセリフをはくが、根は真面目。女性にはとことん優しい。ちょっと危険な香りを漂わす大人の男性である。そのセリフと強引なリードに、クラクラきてしまう女性も多いことだろう。親密な関係になるのは比較的簡単。アタックすべし。

## 関連グッズで、予備知識を深めよう

今回初めて『アンジェリーク』を知った人も、すでにSFC版をプレイしている人も、FX版を早くプレイしたくなったことだろう。どうしても待ちきれない人は、SFC版をプレイしてみることをオススメする。光栄の女の子向けソフト第1弾として、大ヒット発売中だ。また、声が聴きたい人には、光栄からすでに発売されているCDを勧める。それでも飽きたらない人はファンブックだ。

SFC版『アンジェリーク』
光栄／9800円(税別)
ROMカセット
シミュレーション
プレイヤーは、女王候補の女の子になって、新しい惑星を発展させていくゲーム。女王か恋愛か迷う所だ。多数の守護聖が登場し、恋愛に関するサブイベントも充実。

「アンジェリーク ファンブック」
光栄／1100円(税込)
ファンからのはがきや同人誌の紹介をしている本。



「アンジェリーク メモリアルブック」
光栄／2200円(税込)
描き下ろしコミックなどを収録。

「アンジェリーク 光と闇のサクリア」
光栄／3000円(税込)
初のドラマCD

「アンジェリーク ときめきの宝石箱」
光栄／3000円(税込)
人気CD第2弾

「アンジェリーク 恋はPUSH&PUSH」
光栄／3000円(税込)

※声優のキャスティングは変更される場合があります。

# お嬢様捜査網

5月号のキャラクタ発表以来、情報がとだえていたが、今回は新情報を満載してお届けする。編集部独自の予想イラストをまじえ、ゲームシステムを先取り、徹底紹介していく。

**FX CD-ROM**

メーカー名：NECホームエレクトロニクス
発売予定日：未定
予定価格：未定
ジャンル：アドベンチャー
継続機能：バックアップメモリ
その他：なし

開発状況：30%（8月21日現在）

## ヘッドルームに直撃取材 原作者に聞くお嬢様のすべて

FXオリジナルとして開発が進行している『お嬢様捜査網』。

メディアミックス展開がすでにスタートしており、ゲームに先行して、CSラジオ放送Z-SKYでラジオドラマが放送されていた（現在、放送は終了しており、これを収録したCDが日本コロムビアから発売予定となっている）。

これからは、OVAなど複数のメディアで展開していく予定となっており、OVAの第1話が、『お嬢様捜査網』のエピソードの始まりとなっているのだ。

このFX版は、OVAと関連したストーリーではあるが、本編から少しはなれた1エピソードといった設定になっている。

今回は、制作をおこなっているヘッドルームに直撃取材を敢行、今まで不明だったゲームシステム部分をメインに明らかにしていく。

OVAからゲームまで、『お嬢様捜査網』のすべてを知るお嬢様の生みの親

**原作者　若松合津士さん近影**

# プレイヤーの敵はお嬢様探偵 探偵クラブ5人娘を徹底紹介

『お嬢様捜査網』の世界では、世紀の大泥棒、怪盗ナルシスなる人物が、巷を騒がせている。この怪盗ナルシスにあこがれ、一流の怪盗を目指す新米の泥棒が、プレイヤーという設定になっている。

そして、プレイヤーと対決することになるのが、5人のお嬢様である。彼女たちは、普通のお金持ちのレベルをはるかに越えており、とてつもなく莫大な資産家である。数々の秘宝を所有しており、プレイヤーが狙っているお宝も、彼女たちが所有しているのである。

## 彼女たちは清華女子校生

この『お嬢様捜査網』の世界は、おなじみの『卒業』シリーズと関連しており、5人娘も『卒業Ⅰ、Ⅱ』のキャラクタと同じ、清華女子校に通っているという設定だ。

今回のゲームに、『卒業』のキャラクタが登場しないが、CSラジオZ-SKYのドラマでは、この夢の共演が実現している。CDが発売されるので予備知識はこれでOK。

彼女たちは、おなじみの清華学園に通っているのである。画面は『卒業II FX』

## 綾小路　美幸

東京都出身　8月31日生まれ　乙女座　血液型AB型
声優：永島由子

多国籍企業グループ、綾小路財閥のお嬢様であり、綾小路公子の双子の妹である。だが、沈着冷静な公子とは、性格は正反対で感情の起伏が激しく、直情型でケンカっ早い。

しかし、料理が得意という一面も持っており、意外と家庭的な部分もあるのである。

また、メカニックに精通しており、ゲーム中では、自分で開発したメカでプレイヤーに挑んでくるぞ。

バイクなど、機械が大好きである。ハーレーなども無免許で乗り回す

## 竜崎　尚子

変装や読心術など、探偵向きの、一番オーソドックスな能力を持っているのだ

横浜市出身　9月11日生まれ　乙女座　血液型O型
声優：柳瀬洋美

真面目で正義感の強い性格であり、勧善懲悪ものの時代劇をこよなく愛している少女で、祖母がドイツ貴族の血を引いているクォーターだ。変装や読唇術、人形を使っての腹話術などの特技で、一番探偵としての能力は優れているとおもわれる。

また、ヒットラーの末えいとの噂もあるのだが、真偽は不明である。

## 綾小路　公子

東京都出身　8月31日生まれ　乙女座　血液型AB型
声優：新山志保

「清華学園探偵倶楽部」のリーダーであり、IQ200の天才的な頭脳から生まれる推理で、プレイヤーを追い詰める。また、霊能力も備えており、総合的にみてプレイヤーの最大の脅威になるだろう。旧華族、綾小路財閥の跡取り娘である。

メンバー中ただ一人、サイキックパワーを使うことができる

## 周　麗華

香港出身　8月21日生まれ　乙女座　血液型B型
声優：丹下　桜

彼女の特技は本場仕込みのカンフー。素手では一番強いのかな？

幼いころ、両親と死に別れた彼女は、チャイニーズマフィアの総元締めだという祖父母に引き取られ、今日まで育てられている。

しかし、本人はそんなことはまったく知らず、明るく快活な娘に育っているのである。

ただ、まだ子供っぽい面を持っており、都合が悪くなると幼児退行をおこす悪い癖を持っている。どのように表現されるのか興味深いところ。

## ニーナ・キーロフ

東京都出身　8月31日生まれ　乙女座　血液型AB型
声優：笠原留美

ロシア亡命貴族の末えいであり、ロシア帝国最後の王朝、ロマノフ王朝の血統を受け継いでいる。

両親が大資産家であり、広大な敷地を持つ豪邸に住んでいる。

軍事マニアが親戚にいるので、その影響を受けてしまい、とてつもないミリタリーマニアになってしまった。ほとんどの銃器に精通しているので、銃そのもので攻撃されてしまうことがありそうな気配である。

ミリタリーマニアで、銃器の扱いにも精通。日本じゃ違法だけどね

## お嬢様からお宝をいただけ!! アクション要素の強いアドベンチャー

ゲーム本編は、今までアドベンチャーゲームとしか判明しておらず、今一つ漠然としていた。

今回の取材で、通常はアクションで進行するが、イベントが発生すると、アドベンチャーシーンで展開する、双方をミックスしたタイプであることが判明したのだ。

### セーフティセンサー

プレイヤーが盗みに入った先で出会った、あこがれの怪盗ナルシスからもらったものである。

お嬢様たちが仕掛けたトラップを感知して、その場所を表示するスグレモノである。

ゲーム中はこれを見てトラップを回避、または解除しながら進むことになる。しかし、トラップの中には、このセンサーに表示されないものもあるらしい。

オープニング絵コンテより。怪盗ナルシスはプレイヤーの味方？

### 画面は見下ろし型のクォータービュー

右に掲載したイラストは、取材で得た情報から、実際のゲーム画面を想像したイメージイラストである。実際の画面とは少々異なる部分もあるのはご了承願いたい。メイン画面は、斜め上から見下ろした視点である。クォータービューと呼ばれるこの視点は、画面の立体感が強調される。

このメイン画面の中を移動して、あちこちに仕掛けられている、トラップをかいくぐりながら秘宝を奪取する。なお、ステージは全部で5つ（?）用意されているぞ。

建物の中はクォータービューで表示されていて、この中をお宝を探して歩き回る

### プレイヤーのアップ

プレイヤーの状態を、表情のアップで判りやすく表示するウインドウである。

HP（体力）と精神力（SP）の変化に対応して表情が変化していく。この2つのゲージが減ってくると、だんだんと苦しそうな表情になっていく。回復アイテムの使いどきもすぐわかる。

### HP・SPゲージ

体力と精神力を表示しているゲージである。精神力はトラップに引っかかってしまったときの、ダメージの受け方に関係がある。

精神力が減ってくると、体力が減るトラップに引っ掛かった場合、普段より多くのダメージを食らってしまうのである。

また、精神力がない状態で、精神的ダメージを受けてしまうと直接、体力が減ってしまうのである。

もちろん、ステージの途中で体力が尽きてしまったときはゲームオーバーになってしまうぞ。

### アイテムでトラップを解除して進む

プレイヤーの行く手には、いたるところにトラップが仕掛けられている。トラップの与えるダメージは体力が減るものと、精神力に打撃を与えるものの、2パターンがあり、これらをアイテムで解除して進むことになるようだ。

アイテムは、ステージ中で入手するものと、ステージ開始前にアイテムショップで購入するものの2通りになる予定。アイテムは持っていれば効果を発揮するタイプと、トラップの前で使用して、初めて効果を発揮するタイプの2つに大きく分けることができる。

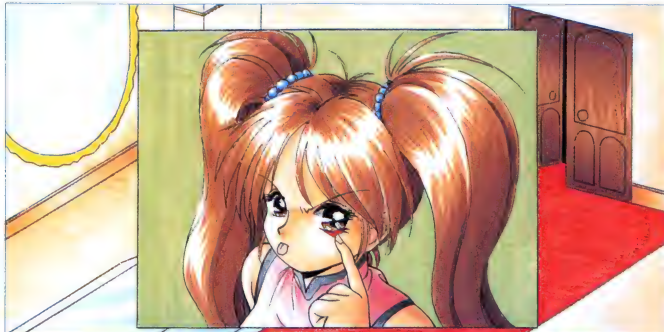
ほとんどのトラップは画面上で確認できるが、中にはまったく見えないトラップもあるらしいぞ。

ステージ開始前に泥棒御用達のアイテムショップで、ステージ中に役に立つアイテムを買い物することができる

## メインのトラップはお嬢様本人

建物の中を歩き回っていると、トラップのひとつとして、お嬢様たちと遭遇することがある。

ここで、ゲームは一転してアドベンチャーに大変身する。

このシーンでは、お嬢様たちとの会話がメインになり、数パターンから選択肢を選ぶことで会話が進行する。会話の展開によっては、捕まってしまうこともあるが、状況に応じた選択をすることで、うまく脱出できたりもするようだ。

⇧トラップを解除しながら先に進んでいくと、お嬢様と遭遇して会話モードに突入。お嬢様が画面に登場して、選択肢から会話の内容を選んでいくという感じで会話が進行するようだ。選択しだいでゲームオーバーになったりもするぞ

⇧ミリタリーマニアのニーナが銃を構えて出現。こういった感じで、お嬢様たちは得意技を使ってプレイヤーを捕まえようとしてくる。中にはこれが攻撃？ と思ってしまうようなものも…

⇧会話モードで、状況に応じた選択肢を上手く選んでいくと、お嬢様に捕まってもまんまと脱出できたりするのである。一流の怪盗になるためには、乗り越えなければならない試練である

編集部予想イラスト／玉里栄二

## ゲーム中の行動で評価が決まる

無事、お宝を盗み出しステージをクリアすると、それまでのステージ中の行動が評価される。

主人公憧れの怪盗ナルシスが登場して、どれだけ華麗に盗むことができたかを採点してくれるのである。うまくトラップを解除したりすると、良い評価になるぞ。

プレイヤーの目的は、すべての宝を盗み出すことに成功し、一流の怪盗になること。さらに、会話モードで上手く会話して、お嬢様の好感度を高めれば、彼女たちのハートを盗むことができるかも!?

⇧翌日の朝刊のトップを事件の記事が飾る。この記事は上手く盗むことができた場合と、そうでない場合に応じ、数パターンに変化

⇧ステージクリア時点に、怪盗ナルシスがステージ中のプレイヤーの行動を評価してくれるのである。トラップの対応で評価が変わることになる予定だ

## 一番のお宝お嬢様のハートは盗めるかな!?

FX開発レポート

オープニングアニメ完成！

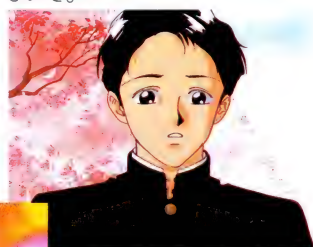
# 続 初恋物語 修学旅行

## オープニングアニメに見る女のコたちの魅力に迫る！

ゲームシステムに先駆けて、オープニング用のアニメ部分の開発が進んでいた『続　初恋物語』。今回、紹介するアニメ部分は、PC－FXの動画再生機能を活かして、そのままゲーム中のオープニングとして使用される。ゲーム用の原画とキャラデザインを担当している垣野内成美さん自身も、原画としてオープニングアニメの製作に参加。クオリティの高いアニメに仕上がっている。

### 小・中・高とすべての時が5分に凝縮

オープニングアニメの時間は約5分。この5分間に、弘也と祐花、そして、初恋の相手である女のコたちの日常が凝縮されているのだ。現在は、マンガ家として、活躍している垣野内成美さんが、久々に手掛けたアニメなので、ファンならば必見かも。また、保育園時代の、弘也と祐花の無邪気な姿はオープニングでしか見ることができないぞ。

そよ風にゆれるカーテンが印象的なタイトル

さまざまな異性との出会いの中から、弘也は初恋の相手を見つけていく。出会いのパターンはイロイロあるぞ

弘也と祐花。ちっちゃな頃から2人はいつも一緒だった。垣野内さん自身が原画を担当したシーン。動画の枚数はなんと300枚以上！

| FX CD-ROM |
|---|
| メーカー名:NECホームエレクトロニクス |
| 発売予定日:未定 |
| 予定価格:8800円(税別) |
| ジャンル:シミュレーション |
| 継続機能:バックアップメモリ |
| その他:なし |
| 開発状況:20%(8月17日現在) |

ゲームのオープニングに使用するアニメ部分が完成した『続 初恋物語』。今回は、垣野内成美さん自身も参加された、ゲームに取り込まれる前のオープニングアニメを紹介するぞ。

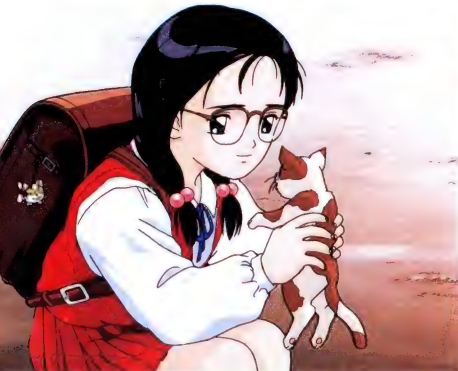
## 時代ごとに登場する女のコたち

初恋の相手は、各時代ごとに3人ずつ登場する。弘也の前に現れる女のコたちは、みな魅力的な女のコばかり。ここでは、3人の女のコたちと、各時代ごとの祐花の姿を追っていこう。

### 小学校

小学校時代に登場するのはスポーツ万能の同級生と、他のクラスに転校してきた優等生。そして、教育実習生として弘也の前に登場する年上の女性。オープニング中に占める割合が一番多い、初恋という言葉を一番感じさせる時代だ。

小学校時代の祐花。髪を両側で結んでいてちょっと元気な感じだね

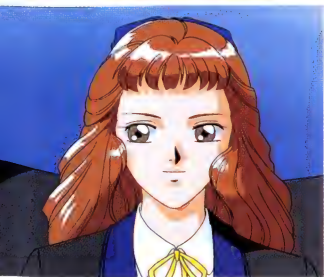
バスケに汗を流す、スポーツ大好き少女の中山芹香

少々、そそっかしい教育実習生、橋本枝奈。先生よりも生徒のほうに近いかもね

校庭で子猫を抱き上げる優しい女のコ、松原葉月。転校してきたばかりの女のコだ

### 中学校

異性に対する恋心が、なんとなく形になっていく年頃。すべての出会いが素晴らしい思い出の時代。

ブレザーが似合う祐花。元気なのは変わらないね

修学旅行先で再会する、小学校時代の同級生の瀬戸萌美

取り巻きの男子をいつも連れているマドンナ、森田鈴梨

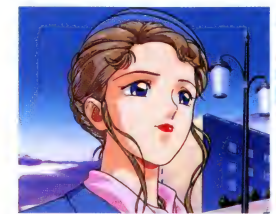
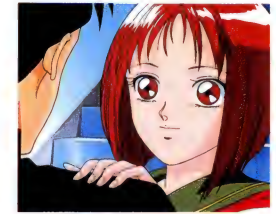
京都で、であう舞妓さん、岩館麻希。見るからに大和撫子な少女だ

### 高校

異性を一番意識し、そして恋という芽が花を咲かす、そんな年頃が舞台。活発な女のコと深窓の令嬢。そして、旅行先のバスガイドさんが初恋の相手となる。恋愛というものが、一番現実的に理解できる年頃のストーリーだ。

大人びた雰囲気になった祐花。いつでも一緒だ

旅行先のバスガイドさん、小牧瞳子

通学の車の中で詩集をひもとく志摩文乃

思い込みの激しい、活発な女のコ、青柳未森

オープニングアニメのラストで見つめあう弘也と祐花。いつでも、どんなときでも主人公の側にいた祐花。弘也の初恋が実るようにいつも励ましてくれる

### 新キャラ登場　その名は…

小、中、高以外のもうひとつのシナリオが判明したぞ。大学生となった弘也と祐花が、旅行先の外国でであう女のコはミリュアル早坂。ハーフの女のコだ。

泣き崩れるミリュアル。いったいどうしたというんだろう…

モデルをしているのでナイスなバディの女のコだ

取材班のカメラがアフレコ現場を鋭くキャッチ！

# アフレコScramble〈最終回〉

今月で最終回となってしまうこのコーナー。でも、不定期になるけれどアフレコ情報はドンドン紹介していく予定だ。ではスタジオへゴー！

## PC-FX 続 初恋物語 修学旅行

メーカー名：NECホームエレクトロニクス　発売予定日：未定
予定価格：8800円(税別)　収録日：7月28日　収録時間：6時間

本誌誌上で展開しているキャスティングクイズも好評な『続初恋物語修学旅行』。ゲームは先だがコミックマーケット(以下コミケ)にて販売される特別シングルCD用の主題歌のレコーディングが行われた。歌うのは高瀬祐花役の高橋美紀さん。30度を越す猛暑の中、にこやかにスタジオに現れた高橋美紀さん。今回の歌のテーマは「少女マンガ」。スローテンポな曲のイメージが高橋美紀さんの雰囲気にピッタリの歌だったぞ。収録そのものは1時間半ほどで終了。歌の後に、2トラック目に収録される高瀬祐花のメッセージを録音。初めての祐花のセリフに、思い描いていた通りのキャラと、語ってくれた。このCDは、すでに終了しているコミケのみで販売されたシングルCD。残念ながら一般販売の予定はまったくナシ。今月のスペシャルプレゼントで少ないながらもコミケに行けなかった読者のためにプレゼントするので、どうしても聴いてみたいという人は、ハガキに祈りを込めて、応募してきてほしい。

◯楽譜を前にして、作曲家の伊豆さんと打合せ中の高橋美紀さん

◯レコーディング中の高橋美紀さん。曲は、ホントに思春期の恋に思い焦がれる女のコの気持ちを歌っている。高橋さん自身も学生時代の気分になったとか

## ピックアップ　高瀬祐花役　高橋美紀

今月のピックアップ①は、レコーディングを終えたばかりの高橋美紀さんに直撃インタビュー。レコーディングの感想や、祐花役への意気込みを語ってもらったぞ。

———今回のレコーディングの感想をお願いします。

高橋美紀さん(以下高橋)：曲のテープをいただいた時にも感じたんですけど、実際に歌ってみてすごく白いイメージを、感じたんです。ホントに少女マンガの世界を思い浮かべられる曲だなあって(笑)。別の作品で挿入歌とか歌うと、戦闘モノとか活発な女のコの歌が多いですよ、最近では。でもこの歌は祐花ちゃんというキャラのイメージがホントに現れていて、すっと入っていける歌ですね。

———演じられた高瀬祐花ちゃんをどう感じられました？

高橋：オーディションの時から、すごく感じていることなんですけど、祐花ちゃんって自分の気持ちを素直に出しているんだけども、うまく伝えることができない不器用さがあると思うんです。感情の起伏とか、すごく持っているんだけどうまく表現できないという。でも情熱とか、好きな人を思う気持ちはすごく持っている女のコだと思うんです。わたし自身に近い部分もあって、祐花ちゃんの気持ちがすごくわかるんです。

———今回は、小学生、中学生、高校生、大学生と4つの世代を演じるのですけれど、どんな感じですか？

高橋：そうですね、やっぱり女のコって小学生、中学生、高校生と成長の中で、どんどんかわっていくと思うんです。思いの強さや異性に対する気持ちの変化を、うまく、だせたらいいなって。成長する役は初めてなので、ちょっと張りきっています。主人公の側に一番長くいる女のコなので、その気持ちをうまく表現したいですね。

———今回コミケのみで販売さるんですが、聴いてくれたファンに一言お願いします。

高橋：男のコにも女のコにもぜひ聴いて欲しいな、と思うんです。男のコには、女のコはこういう風に思っているんだよってのを感じてほしいし、女のコには、自分自身が今、感じている恋とダブらせて、少しでも力が湧いてくるような、素直になったほうが良いよっていうメッセージを感じてほしいです。祐花ちゃんと一緒にガンバって恋をしてねって(微笑)。

### プロフィール

9月19日生まれ。PCエンジンでの代表作は、「銀河お嬢様伝説ユナ2」のユーリィ役。アニメでは「聖戦士ダンバイン」のシーラ・ラパーナ役、「GU－GUガンモ」の市ヶ谷あゆみ役などがある。

また、最近ではOVA版の「同級生」の桜木舞役などがあり、第一線で活躍している。

PCエンジン

# 同級生

メーカー名：NECアベニュー　発売予定日：9月29日
予定価格：8800円(税別)　収録日：非公開　収録時間：8時間

ついに3ヵ月連続登場という栄誉に輝いた『同級生』。ホントに最後のアフレコに登場していただくのは斉藤亜子さんだ。演じるのは草地章江さん。プロデューサーの多部田俊雄さんとの打ち合わせの後、ブースの中へ。ひとことひとこと、亜子のセリフを収録していくのだが、今までのレポートでも伝えたとおり、この『同級生』は収録するセリフの量がハンパじゃない。ブースの中から草地さんのセリフをしゃべる声が響く中、時間はドンドン過ぎていき、気がつくともう夜。結局2回にわかれることになり、その日は終了。食事を取りながら、簡単な打ち合わせがあり、その中で『同級生』シリーズの、マルチ展開の話に花が咲いていた。そして2回目の収録。前回の収録でキャラは掴んでいる様子で、すんなり収録はスタート。特に問題もなく（台本の厚さは遅々として減らないながらも）収録は進んでいた。草地さんどうもお疲れさまでした。

○○斉藤亜子役の草地章江さん。今までの声優さん同様、通常の4倍近いセリフの量のため、2回にわかれての収録となっていた

## ピックアップ 斉藤亜子役 草地章江

ピックアップ②では『同級生』の最後のアフレコとなった、草地章江さんに直撃インタビュー。収録直後の感想や、キャラへの思いを語ってもらったぞ。

――お疲れさまでした。今回のアフレコはいかがでした？

草地章江さん(以下草地)：すごく大変でした。今までも『プリンセスメーカー2』とか『ヴァージン・ドリーム』で、ゲームのアフレコは経験したことがあるんですが、こんなに厚い台本がある役は、初めてだったので、とにかくやるしかないって感じでしたね。

――アニメと違って１人での収録でこの台本の厚さですものね。

草地：ええ。初めてだっただけにいろいろと勉強させていただきました。

――演じられた亜子という女のコをどう感じました？

草地：なかなか、素直になれないところのある女のコですね。でもすごく性格の良い女のコだと思うので、きっと男のコに好かれるタイプだと思います。

――最後にユーザーにひと言お願いします。

草地：私も、このゲームを遊びたいと思っているので「こんなところがおもしろかった！」とか、攻略法みたいなのを、こっそり教えてくださいネ♡

### プロフィール

11月24日生まれ。ＰＣエンジンでは『プリンセスメーカー２』などに出演。アニメ作品では、ＯＶＡ「アイドル防衛隊ハミングバード」において卯月役を演じ、同作品の主題歌も歌っている。また、東芝ＥＭＩユーメックスレーベルより「ＮＡＴＵＲＡＬ」というビデオクリップが発売中だ。

PC-FX

# ファーランドストーリーFX

メーカー名：NECホームエレクトロニクス　発売予定日：未定
予定価格：未定　収録日：5月27日　収録時間：18時間

2日にわけておこなわれたアフレコ。初日に、イベントなどのアニメシーンが収録され、2日目に各キャラのウインドウ上でのセリフなどが収録された。出演する声優陣も豪華で、金丸淳一さん、川村万梨阿さんや椎名へきるさんなどがキャラに命を吹き込んでいたぞ。

○フェリオ役の川村万梨阿さん。ゲームのアフレコは久々かも

○主人公アーク役の金丸淳一さん。２日間にわたる収録にも元気一杯の方だった

○こおろぎさとみさん。ＰＣエンジンの作品はこの方も久しぶりだ

○収録の合間をぬって集合。かなり大量のセリフをみなさん、チームワーク良く収録

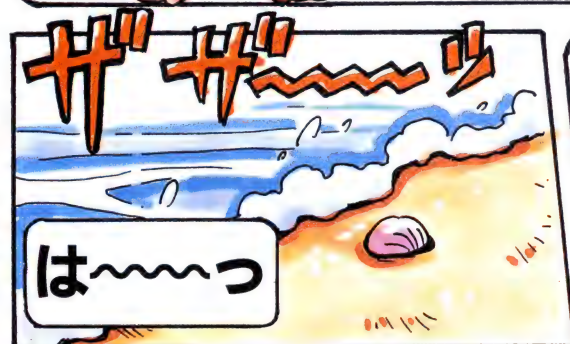
### スペシャルプレゼント

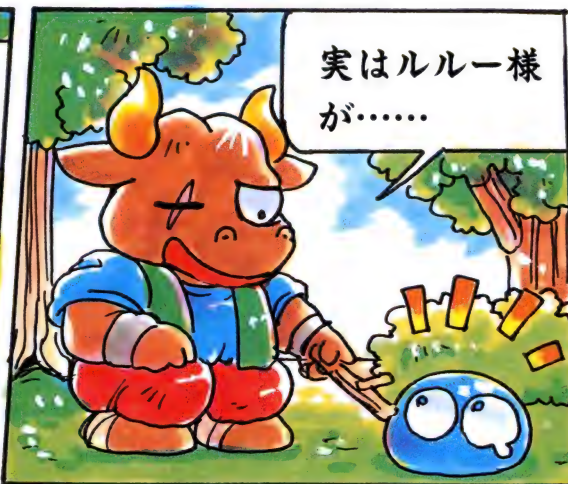
右下にある応募券を官製ハガキに貼って応募してください。P69の宛て先を参照して、欲しいプレゼントの番号と住所（県名も忘れずに！）、氏名、年齢、電話番号を明記のうえ、ドシドシ応募してほしい。しめ切りは、９月29日必着。

A：『同級生』草地章江サイン色紙　1名

B：『続初恋物語』スペシャルシングルCD　3名

※また、声優の新コーナーが始まるので、そのコーナーの希望や意見を大募集。読者の希望と意見をドンドンコーナーに、反映していくぞ！　P69の宛て先に住所、氏名、年齢を明記して「声優リクエスト」係まで。アフレコスクランブルに続く、新しい声優コーナーを創るのはキミだ！

アフレコScranble プレゼント応募券⑩

ここまひ先生への励ましのお便りや、イラスト。そして、
まんが『魔導物語』へのご意見、ご感想をお送り下さい。

あて先は　〒105 東京都港区東新橋1-1-16
TIM　PC魔導ファンレター係

まんが『魔導物語』はPCエンジンファン、ファミリーコンピュータMagazineで同時連載中です!!

▶おしまいだよ

# NEC HEも出展した 第48回 夏コミ総集編

とうとう20周年を迎えて3日間開催と進化をとげたコミックマーケットに、NECホームエレクトロニクスがブースを出展した！

コミックマーケット（以下コミケ）も、ついに20周年。そんな記念すべき年に、アニメ戦略を打ち出したNECホームエレクトロニクスが、企業ブースをコミケに出展した。そのブースをレポートするとともに、今や同人界でも大きなジャンルとなったゲーム系の同人誌の紹介もしてみよう。

コミケのある日はなぜかかならずきれいに晴れるから不思議

## 18日〜20日 NECホームエレクトロニクス

NECのブースは新館2F。まず出迎えてくれたのは、PCエンジンソフト『ときめきメモリアル』のオープニングデモと、その隣に飾られていた等身大の『アンジェリークSpecial』の守護聖のカットアウト。ほかにFXでは『続初恋物語　修学旅行』や『キューティーハニーFX』、PCエンジンでは『リンダキューブ』などの、まだ発売されていないソフトのデモが見られた。

PC－FX本体、ソフトやDUOも売っていた

彩色済みのロルフィーのフィギュアも展示

### PC-FXアニメファンクラブ発足！

年会費1500円で、会報や会員証などの会員特典盛だくさんの「PC-FXアニメファンクラブ」に入会できる！　問い合わせは〒104東京都中央区湊2-16-25ライオンズマンション鉄砲洲3-702号　PC-FXアニメファンクラブ係（TEL：03-3555-8226）まで。

ブース内にも入会受け付けが

## 盛況におこなわれたメーカー出展

デモのほかは、おもにNECホームエレクトロニクスによるハード、ソフトの販売と各ソフトメーカーによるグッズの販売がメイン。設定資料集などの冊子も多く出ていた。ヘッドルームのブースでは、『卒業R』の撮影に使われた校章も販売されていたし、コミケでの正式発表となった光栄からは『アンジェリークSpecial』の紹介冊子とポスターを販売。冊子とポスターを両方買った人には等身大のアンジェリーク、ロザリア、守護聖の好きなカットアウトの前でポラロイド写真を撮ってくれる、というサービスをやっていた。

NECアベニューのブースにて。唯と桜子のまくらを売っていたのは、同級生制服のコスプレのお姉さん

ロルフィーグッズはテレカもあった

アスク講談社ブースは同人誌を販売

ヘッドルームの卒業II、R、M、お嬢様捜査網のキャラCG集

アンジェリークのカットアウトは、コミケ終了後に希望者に販売

続・初恋物語、卒業IIのデモも見られた。それにしても大盛況

# NECブース発プレゼント

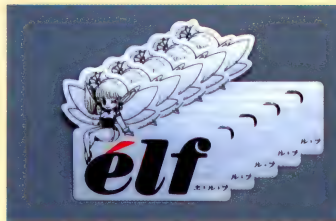
NECブース出展のメーカー各社提供のグッズを、読者のみんなにどーんとプレゼント。応募方法は、官製ハガキに1希望するプレゼントの番号2住所3氏名4年齢5学年（職業）6電話番号7興味のある同人誌のジャンルを明記のうえ、〒105 東京都港区東新橋1-1-16 TIM「PCエンジンファン編集部 コミケプレゼント係」まで。締め切りは9月29日必着。なお発表は発送をもって代えさせていただきます。

●①〈ロルフィーブック〉10名様●提供：NECホームエレクトロニクス●只野和子直筆のロルフィー設定原画集。きせかえつき

●②〈お嬢様捜査網キャラ設定集〉10名様●提供：ヘッドルーム

●③〈ヴァルアブル・ジオ＆ファーランドストーリー原画集〉各10名様●提供：TGL

●④〈ヴォイスパラダイス・キャララフ画集〉5名様●提供：アスク講談社

●⑤〈エルフのステッカー〉10名様●提供：エルフ●同級生移植記念に

●⑥〈チップちゃんのポスター〉5名様●提供：NECホームエレクトロニクス

●⑦〈鈴木典孝描き下ろしポスター〉5名様提供：スタジオOX

## 18日 声優系同人誌

18日、すなわち3日間のおまつりの1日目には、おもに女性向けアニパロ系のサークルが集中している。たとえばアニメであれば代表的なものとしてスラムダンクやガンダムW、マンガだったら、るろうに剣心といったぐあいにね。ここだけ見ると、あまりゲーム関連の同人誌には関係ないような気もするが、決してそんなことはない。アニメには、あたりまえだが声優が欠かせない。今の世の中、当然のようにゲームだってキャラクタがしゃべる時代になった。ゲームとアニメでは注目を浴びている声優に若干ズレがあることはあるが、やっぱり自分の好きな声優さんには、アニメだろうがゲームだろうが分け隔てなく活躍してほしいよね。

というわけで、この日は声優を取り扱った同人誌を探してみた。

●白藤社。主にコピー本がメイン

●CANARY。新刊はフルカラー表紙

さすがにアニパロ同人誌に比べたら数は少ないが、主にアニメその他のサークルが集中している東館に、声優サークルの集団を発見。男性声優では草尾毅、女性声優（？）ではハミングバードの本が少し多めだったようだ。

内容の傾向は、コンサートのレポートや声優へのインタビュー、ファンによるアンケートの発表、声優のデータベース、声優を登場人物にしたストーリーものなどいろいろ。本以外にも声優キャラのCG集や声優の歌の楽譜など、小規模ながらもバラエティに富んでいて、充実していた。

### 同人誌大集合 声優系

下記のリストは次のような内容になっています。通販を希望する場合は、かならず問い合わせてください。
○本のタイトル／価格／サークル名(当日のスペースNo.)／問い合わせ先

1まりもちゃんSpecial Vol.2／700円／ハミバ宣教隊(T-45b)／〒157 東京都世田谷区成城7-10-9板倉基之
2コンサート会場の草尾さん／350円／草尾毅保存会（T-15d)／〒120 東京都足立区西綾瀬3-10-1　田中ひとみ
3白鳥由里　APHRODITE2／600円／CANARY（T-06b)／〒270-01 千葉県流山市前ヶ崎21-26　増田幸生
4声優おっかけたい／500円／声優おっかけ隊／（T-12b)／〒235 神奈川県横浜市磯子区岡村6-3-10やよい荘2F右　正木ひろみ
5関　俊彦3／100円／Precious 2(T-13a)／〒634 奈良県橿原市見瀬町1974　米谷由紀子
6國府田マリ子コンサートパンフレット"國府田のコンサートはこうだ!!"／300円／アニカ(T-14a)／〒803 福岡県北九州市小倉北中井3-16-9-5　角岡直哉
7Character Voice2／600円／声優倶楽部（T-14b)／〒154 東京都世田谷区太子堂2-4-4　阿佐美達也
8あなただけ見つめてる・草尾毅ファンアンケート改訂版／300円／白藤社（T-16a)／〒272 千葉県市川市国府台3-5-25　大豆生田光代
声優BEST300+α愛蔵版〈下巻〉／600円／かめこ・大トラ同盟（T-11b)／〒796 愛媛県八幡浜市五反田2-677嵐様方　小亀理恵
10めぐみあいらんど4／500円／めぐみあいらんど（T-06a)／〒270-01　千葉県流山市南流山2-19-7　ホーム南流山207　市原俊治

※同人誌の問い合わせは、かならず80円切手を貼った返信用封筒を同封のうえ、用件を書いた手紙を添えて封書で送りましょう。いきなり現金や小為替を送ったりしないようにしてください。

## 20日 ゲーム同人誌いろいろ

20日、3日目は「コミケとは?」と聞かれたときにいちばんイメージしやすい日だ。男性向けの創作、アニパロとゲーム関連が集中していて、動員数はこの日がいちばん多い。それだけ会場に入るのにも時間がかかるし、入ってからがまた長かったりする。本を買うために並ばないといけなかったりするしね。

それでゲーム系だが、これがまたジャンル分けしてあるにもかかわらず会場全体に散らばっている。真剣にお目当ての本を探そうと思ったら、それこそ会場全体を練り歩く勇気と根性が必要だ。セーラームーンと男性向け創作にまぎれてたりすると、もうタイヘン……。

なにしろ冷房なんか効いてないに等しい会場内。うちわは友達なんだな

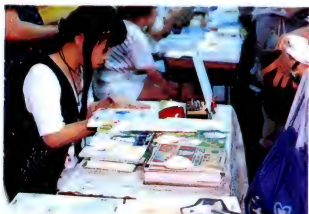
ゲームキャラ、アニメキャラのピンバッチはいつでも人気もの

### アンジェリーク

女性に大人気のアンジェリーク。去年の冬のコミケあたりではほとんど見かけることはできなかったが、スーパーファミコン版の発売から約1年たって、今では会場内を歩いていれば探さなくてもアンジェ本を見かけるようにまでなった、というゲーム同人誌での一大勢力だ。また、主に描き手が女性なので、装丁も綺麗で手に取りやすい本が多い。

ソフトの性格上一部女性向けな本もあるが、大部分が男性でも読めるギャグ、シリアス本だ。

#### 天使の思う壺/1200円

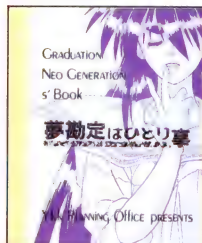
サークル名:自画自賛(当日スペースNo.A-34ab)
問い合わせ先:〒210 神奈川県川崎市幸区戸手本町2-237 津嘉山あずさ
内容:守護聖をテーマにしたギャグがメイン。イラストも多く、力の入ったアンジェリーク本。

上記の「天使の思う壺」は、サークル「自画自賛」発行のアンジェリーク本の再録本。キャラクタ紹介、ギャグネタがメイン。一部女性向けな部分もあって、正統派アンジェリーク本といったところ。

会場でのサークルの販売風景。

#### 輝く守護聖様/350円

サークル名:ナバパワニ園(A-37a・依託)
問い合わせ先:〒135 東京都江東区豊洲4-10-4-713 佐藤ユミ子
内容:光の守護聖ジュリアスのお誕生日おめでとう本。櫻木敦可の個人誌。ゲストありでギャグメイン。

### 卒業シリーズ

男性向け創作のスペースに意外と埋もれていたりするのだが、そういった本は成人向けが多い。万人におすすめできる卒業本となると、あまり多くはなかったりする。卒業だけ、というよりは、誕生やプリンセスメーカーシリーズなどといった、育成シミュレーションといっしょにひとまとめにした本の方が多いかも。

#### 夢勘定はひとり事/200円

サークル名:YKK企画室(G-23a)
問い合わせ先:〒062 北海道札幌市豊平区平岸1-9-3-15スペースイン中野103 YKK企画室
内容:卒業シリーズオールキャスト本。PCエンジン育成SLG本も発行している。

#### The Wrong Summer/300円

サークル名:G's STAFF(G-23b)
問い合わせ先:〒300-27 茨城県結城郡石下町古間木1468-5紫峰寮327号室吉水様方 G's STAFF
内容:卒業の高城と新井がメインの本。卒業キャラの登場するTRPGの紹介あり。

### 天外シリーズ

天外魔境のシリーズの中では、風雲カブキ伝の人気が高いようだ。天外1の主人公のジライア、2の主人公である卍丸よりも、どちらかというと年齢の高いオロチ丸、カブキ、世阿弥の人気が高いのは、やはり女性の描き手さんが多いからだろう。

#### ジパング列伝5/800円

サークル名:海王KIDS(R-21b)
問い合わせ先:〒162 東京都新宿区市谷本村町5-2-508 八坂美穂
内容:天外シリーズ本『ジパング列伝』の第5弾。ギャグメインで、アンケートの最終発表あり、盛り沢山の内容

#### 華炎-KA・E・N-/1000円

サークル名:夢幻夜行(O-35a)
問い合わせ先:〒354 埼玉県入間郡三芳町藤久保743-17 比企まさみ
内容:風雲カブキ伝の本。マンガ、小説、リレーマンガや読者アンケートの発表もあり。盛り沢山の内容となっている。

#### The Seventh one/1000円

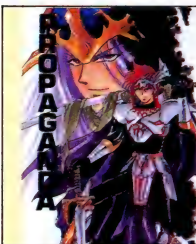
サークル名:梅枝庵(R-19b)
問い合わせ先:〒464 愛知県名古屋市千種区橋本町3-26グランドール本山2-E 松田由美
内容:天外2の「千年前の七人の火の勇者たち」の物語をモチーフにした作品集。

## その他のPCエンジン、PC-FX系ゲーム

男性向けのいわゆる美少女ゲーム、恋愛シミュレーションゲーム、といったジャンルの同人誌は、どうしても「健全」と呼ばれるジャンルをすっとばして成人向けに集中してしまいやすい。成人向けの場合は、ゲームのスペース、男性向け創作のスペースで探せばいくらでも出てくる。特に『ときめきメモリアル』は大きな勢力になっている。また、同級生シリーズも多い。うちわやラミネートバッチといったグッズも多く販売されているので、コミケ初心者は、こういったグッズを集めるのも失敗がなくていいかもね。

女性向けのその他の同人誌は、ぷよぷよやラングリッサーシリーズなどがある。他にはあちこちに移植されている格闘ゲーム、餓狼伝説やサムライスピリッツなどが男女向けともに手に入れやすい。

### お兄ちゃんの、馬鹿ぁ!!／500円

ゲーム名：同級生2
サークル名：曲曲兄弟達（ア-50a）
問い合わせ先：〒350 埼玉県川越市志多町17-11 戸田哲夫
内容：同級生2の完全攻略本。全キャラの最短攻略法など、詳細な部分まで網羅している。

### PROPAGANDA／1200円

ゲーム名：ラングリッサー
サークル名：SLAYERS（I-18b）
問い合わせ先：〒640-11 和歌山県海南市野上中114-6　前瀬裕美子
内容：レディン中心のシリアスがメイン。最終面の攻略もある。

### ゆかりちゃんのささやき／1500円

ゲーム名：ときめきメモリアル
サークル名：電脳遊司（F-28a）
問い合わせ先：〒359 埼玉県所沢市東町21-1㈱SCC所沢寮506　二橋広樹
内容：古式ゆかりが主人公のラブコメ小説本。おまけのコピー本がつかなければ1300円。

### かれん／500円

ゲーム名：サムライスピリッツ
サークル名：パワーグラデイション(タ-42ab)
問い合わせ先：コミケなどの即売会での販売がメインとなっている。
内容：『あすか120%』のキャラデザインを担当した、七瀬葵さんのナコルル本。

### MEGAMIX VOL.3／500円

ゲーム名：女神天国
サークル名：女神つくす倶楽部（R-01ab）
問い合わせ先：〒273 千葉県船橋市本町7-21-6-212　今井隆之
内容：キャラ中心のギャグネタ健全本。どうやらアンジェラの出番が多いらしい。

下記のリストは次のような内容になっています。
○本のタイトル／価格／ゲーム（ジャンル）名／サークル名（当日のスペースNo.）／問い合わせ先
※通販を希望する場合は、かならず問い合わせてください。また同人誌の問い合わせは、かならず80円切手を貼った返信用封筒を同封のうえ、用件を書いた手紙を添えて封書で送りましょう。いきなり現金や小為替を送ったりしないようにしてください。

1 波瀾万丈／400円／ヴァリアブル・ジオ／LSCo（ア-19b）／〒333 埼玉県川口市戸塚鋏町5-10 野川様方　ゆうざわ佳音
2 雨の宮 風の宮／300円／サムライスピリッツ／LSCo（ア-19b）／〒333 埼玉県川口市戸塚鋏町5-10 野川様方　ゆうざわ佳音
3 広辞Engine／1000円／PCエンジンのウンチク・データ集／プロあや（ウ-45a）／〒152 東京都目黒区洗足2-18-15　岡田賢二
4 BURNING HERO／550円／餓狼伝説（映画）／T-レベル（カ-31b　）／〒133 東京都江戸川区南小岩8-26-9　サンロイヤル302　菅田美穂
5 自信過剰で大打撃／500円／ぷよぷよ／鶏小屋（B-9b）／〒607 京都府京都市山科区西野左義長町26-30 池本榛代
6 おまえの胸にもラブハート／400円／竹井先生キャラ本／黒茶（G-17a）／〒421-21 静岡県静岡市下995 海野真伸

## コスプレの傾向はいかがなもの？

同人誌もどんどん増えているが、コスプレでも年々ゲーム系のコスプレイヤーが増えていっているようだ。この夏の暑いなか、アンジェリークの守護聖のコスプレも多かった。相変わらず、サムライスピリッツのナコルルは多かったけどね。ほかには、同級生2の唯も目立っていた。

PC系以外のゲームだと、やはり多いのが格闘アーケードゲームのコスプレ。ヴァンパイアハンターのモリガンやフェリシア、キング・オブ・ファイターズ'95の草薙京や八神庵、餓狼伝説のテリーや舞、といったところだね。

⬆赤丸急上昇で増えていたコスプレは、ヴァンパイアハンターのレイレイ。アニメ系では定番のセーラームーンや新興勢力ガンダムWなど

※同人誌の問い合わせは、かならず80円切手を貼った返信用封筒を同封のうえ、用件を書いた手紙を添えて封書で送りましょう。いきなり現金や小為替を送ったりしないようにしてください。

誌上Radio

# もっと！ときめきメモリアル

## 夏休み!『ときメモ』イベントスペシャル

文化放送(1134KHz)毎週土曜日24：00〜24：30
山梨放送(765KHz)毎週火曜日22：30〜23：00
山梨放送(1332KHz)毎週火曜日22：00〜22：30
放送中

午前7時30分。いつもの時間、いつもの電車のいつもの車両にあの人はいる。ドアに寄り掛かるようにして、ぼんやりと窓の外を眺めている、あの人の横顔を見つめだして、もう何ヵ月がすぎたのかしら。毎朝、決心して家を出てくるのに、どうしても、話しかけることができなくて…。ほんのちょっとの勇気がわたしにあれば、といつも思ってしまう。でも、今日から新学期。夏休みの間、ずっと会いたかったあの人に、また、会える日が来たの。今日こそ、きっと言えると思う。いつもの時間、いつもの電車のいつもの車両に、きっといるあの人に、好きですって…。

と、いうわけで、みんな、ハートときめいてる／

あなたの恋のナビゲーター、丹下桜です。今月は、夏休み『ときメモ』イベントスペシャルということで、このスペース全体を桜が担当しちゃいます。そこで今回はラジオとおんなじで、オープニングの詩から始めてみました。ラジオを聴けないみんな、ラジオのほうはね、こんな感じで始まるんだよ。それに、なんと、今月はおハガキだけじゃなくて、写真とかも桜が自分で、選んでみました。ちょっと編集者の気分かな(笑)。それでは、最初のコーナーにいってみましょう／

## ときめきトーク&イラスト

【さよならまいご】
粉雪舞う日に　ボクは君と出会う
ボクのコートの裾を握りしめ、人込みの大通り　見上げる瞳に　涙を浮かべて　おうちがわからないの、って　今にも泣きだしそうに
小さな背中を　そっと抱きしめた
どうしてだろ？　せつなくなる
君が懐かしくて（以下略）
（宮城県／皇子クン）

虹野沙希ちゃんへ寄せた詩を送ってくれました。小さい頃に僕はキミと会っているんだよって内容で、すごくステキだなって思います。スペースの都合で、全部掲載することができなくてゴメンね。

埼玉県／荻野隆志クン。如月さんを切り絵で送ってくれました。桜は驚きました

## 全国ときメモイベントツアー

全国7ヵ所で、開催されたイベント。なんと、7月22日の東京会場に、桜がゲスト出演。この時は、わたし自身楽しんでやれました(笑)。当日は、司会のコナミの池田さんと助け合いましょうって誓い合って、おかげさまで裏切りはなく、無事にイベントは進みました。ファンの人もたくさん来て頂いて、控室から見たら、会場の前に長蛇の列が出来ていて、思わず圧倒されました(笑)。1日に2回イベントがあったんで、金月さん、菅原さんと絶対同じ話はしないぞって、相談してたんです。もう、内容も盛り沢山で、生で歌も聴けて、サイコロトークも聴けて、アフレコのこぼれ話は聴けるし、生でアフレコ体験はできるし、コナミさんやるなって感じのイベントでしたね。次にある時は、桜も全国を回ってみたいです(笑)。

ホントに急にわたしのゲスト出演が決まったんです。次は全国すべて行きたいです

コナミの池田さん、金月真美さん、菅原祥子さん、長沢ゆりかさんとわたしで、最後にときめきラブ！



　イラスト：玉里栄二

## 池袋サンシャインシティで公開録音

初めてのことばかりのイベントだったんです。公録も初めてで、その中で、歌うことになって…。最初は迷っていたんです。イベントの前の週にレコーディングをしたばかりで、とても歌えないって思ってて、ホントに前日まで怖かったんです。そんな、私をスタッフがホントに応援してくれて、そして、イベントにたくさんの人が集まってくれて…。大盛況のうちにイベントが終わって…、本当に嬉しかったです。現時点での丹下桜の全てをだしきれたと思います。ラジオの第1回目から半年がたって、ひとつの節目になったイベントでした。

両日とも、ホントにたくさんの人が来てくれた公録。ありがとう！

初めてのステージにドキ♡ドキ♡

イベントの前日まで、歌えないって悩んでいたんです。歌うとき来てくれたファンの顔を見渡して歌いました。今は、この歌が歌えてホントに良かった

### ときめき人気ランキング

虹野沙希ちゃんが4ヵ月連続で1位。スゴイなぁ。沙希ちゃんの独走ってどこまで続くんでしょうか。う〜ん、沙希ちゃんファンのパワーあなどり難しって、感じですね。次号では、どんなランキングになっているか桜も楽しみです。

| 順位 | 前回順位 | 名前 | ポイント |
|---|---|---|---|
| 1 | 1 | 虹野沙希 | 85 |
| 2 | 2 | 片桐彩子 | 72 |
| 3 | 3 | 藤崎詩織 | 58 |
| 4 | 4 | 伊集院レイ | 56 |
| 5 | − | 美樹原愛美 | 42 |

## 桜とおしゃべりタ・イ・ム

ちょっとだけ趣向を変えて、桜のおしゃべりにおつきあいしてくださいね。

この番組、「もっと！ ときめきメモリアル」が始まって半年が過ぎていきました。恋愛をテーマにしてリスナーのみんなといっしょに番組を作ってきてホントにあっと言う間の半年間だったと思います。毎週、毎週ホントにたくさんのおハガキをリスナーの人から頂いてその1枚、1枚のおハガキを全部、読ませていただいています。このラジオ番組は、みんなのハガキで作られているんです。私自身は、要所要所でハガキをまとめて、コーナーにしているだけで、みんなのハガキが主役なんです。さらに理想を言えば、1枚のハガキに対して、私とリスナーのみんなで意見のキャッチボールができればいいなぁ、と思っています。

私が、ラジオの中で気をつけていることが1つあるんですよ。リスナーの方が、ほんとに悩んで、悩んで悩み抜いて、この番組に送ってくれるお話に対して、言葉を返す時にわたし自身を出していこうっていつも思ってるんです。さらけだすって言い方は変なんですけれど、真剣に送ってくれた人に真剣に返してあげたいんです、いつも。もちろん、重いお話ばかりじゃないですから、クラブ活動のコーナーとかは、思いっきりくずれて、リスナーの人と楽しんでいますけれど(笑)。これからも、いろんな課題がでてきて、いろんなカベもあるとは、思うんです。でも、そのつど、リスナーのみんなが悩んでいるように、私も悩んで、クリアしていきたいと思います。私、ホントにリスナーのみんなと一緒に歩んでいるなと思うんです。この番組に出会えて、ホントに良かった。これからも、桜と一緒にときめいていこうね!!

今は朝の10時。これから、記事の作成にチャレンジしちゃいます！

愛知県／市川明男クン。カワイク、桜を描いてくれて、ありがとう！

記事の内容にあわせて、写真とハガキを選択。全部、載せたいよ〜

### お便り募集中

ラジオと同じで、みんなのハガキが創るこのページ。ドシドシ応募してね。ときめきトーク&イラスト、ときめき人気キャラランキング、誌上ラジオと、各コーナーごとに、ハガキを送ってね。楽しいおハガキまっているよ！

**お便りのあて先**
〒105 東京都港区東新橋1-1-16
TIM PCエンジンファン
ときめき放課後クラブ○○係

※「ときめき人気ランキング」のポイントは読者からのハガキを集計し、一定の係数をかけて算出したものです。

Rainbow Project

PCエンジンファン
# 創刊7周年記念 レインボープロジェクト

創刊7周年読者感謝企画レインボープロジェクト実施中。11月号までラストスパートだ！

# 『ザナドゥII』タイムアタック 結果発表

## 応募総数、500本突破！

大好評のうちに終了した『ザナドゥII』タイムアタック。編集部に送られてきたビデオの数は、500をこえる数になってしまった。期間が短かったにもかかわらず、すごいタイムが続出したのだ。

**シングル部門**

| 順位 | タイム | キャラ | 名前 |
|---|---|---|---|
| 1 | 9:17 | スーパーピュラー | 茨城県 長谷川 勇二クン |
| 2 | 9:24 | スーパーピュラー | 神奈川県 渡辺 敏行クン |
| 2 | 9:24 | スーパーピュラー | 茨城県 神永 敏行クン |
| 4 | 9:38 | スーパーピュラー | 茨城県 谷本 篤郎クン |
| 5 | 9:41 | スーパーピュラー | 静岡県 山本 敬亮クン |

## 同タイムもでた、白熱のタイムアタック

先月の中間発表の時点で、シングル、ペア部門共に12分台の好タイムに編集部員一同、驚きを隠せなかった。しかしその後、この記録をさらに上回る記録が続出。同タイムがでるほどの白熱したレース展開となり、9分台という信じられない記録がでた。使用キャラは当初から予想されていたように、ほとんどの人がスーパーピュラーとランディスを使用。ペア部門のほうで唯一、同着3位のペアがメルティナを使って入賞した結果に終わった。

お見事シングル1位記録、9分17秒。8分台も可能か？

**ペア部門**

| 順位 | タイム | キャラ | 名前 |
|---|---|---|---|
| 1 | 9:03 | スーパーピュラー&ランディス | 埼玉県 橋本 明久クン 平松 理史クン |
| 2 | 9:19 | ランディス&スーパーピュラー | 神奈川県 庄司 哲道クン 庄司 寛考クン |
| 3 | 9:23 | ランディス&スーパーピュラー | 広島県 山嵜 裕之クン 山嵜 崇彰クン |
| 3 | 9:23 | メルティナ&スーパーピュラー | 静岡県 金子 喜史クン 山本 敬亮クン |

## みんな、応募ありがとう！

### 日本ファルコム開発部のコメント

「いやー、早いですね。最初はおそらく10～11分台と予想していたのですが。終わってみたら9分台の前半とは…。やはりスーパーピュラーは強いですね。彼女のバランスに関してはスタッフの間でかなりもめたのですが、結局１番人気のキャラクタが一番強くなってしまいました。こんなことなら男性陣をもっと強くしておけばよかったかなと思っています。おめでとうございます」

入賞者全員、敵の攻撃パターンを完全に把握していたぞ

## メルティナの小部屋

こんにちは。わたしの新しいお部屋です。このお部屋で、楽しくおしゃべりしましょ♡

暑い日が続いていますけど、いかがお過ごしですか。『ザナドゥII』は、もちろん遊んでくれましたよね♡　タイムアタックも盛況で、本当にありがとうございました。そうそう、来月号のわたしのお部屋は、イラストの大特集をしたいと思います。P69の宛て先の「メルティナの小部屋」係です。締め切りは9月8日必着です。みなさんの力作お待ちしています♡

### ILLUST　メルティナ賞にはテレカをプレゼント

◀愛知県／渡辺みゆきサン　ヌースさんの9位は残念でしたね。CDは9月21日に発売されますよ

◀埼玉県／八木貴裕クン　いつまでもわたしのことを放さないでくださいね、リュコスさん♡

▶熊本県／瀬戸なのかサン　3日間もかかったという力作のイラストということです。メインキャラ総出演ですね。ありがとう♡

今月のメルティナ賞

# 『ザナドゥⅡ』タイムアタック スーパーテクニック大紹介！

## シングル部門1位のテクニックを公開

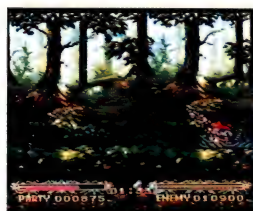
日本ファルコム開発陣も絶賛した『ザナドゥⅡ』タイムアタックのスーパーテクニック。今回はスーパーピュラーを使ってシングル部門1位になった長谷川クンのテクニックを、特に難しいボスだけ紹介する。これを読めば君も9分台のタイムも夢じゃない？

### 0:30〜 VS サンダーパトロナージ

まずは出現と同時にため撃ちをあてる。その後、出現位置を覚えておき、ため撃ちやバーニングスピンをあてていく。上級者になると地面に潜るときに通常弾を1発あて、さらにバーニングスピンでダメージを与えていた。

敵の頭にむかって、通常弾を撃っているところ

### 1:26〜 VS シードスパイラル

初めに地面から出てくる根っこにわざとあたり、ダメージを受ける。その後本体にバーニングスピンでダメージを受けつつ攻撃。地面に落下したらフレイムスプリンターで連続してダメージを与える。

初めにダメージを確実に受けておく

バーニングスピンを使うより、はるかに早い

### 2:12〜 VS マダーラデプート

オスは画面外から攻撃できるので、ため撃ちをあてる。メスはバーニングスピンで自分もダメージを受けつつ攻撃し、一度画面上空に行くまでに自分の体力を10分の3以下にしておく。再びでてきたら、フレイムスプリンターで攻撃。

最終奥義を使って、速攻で倒せ！

### 3:30〜 VS マーカスト

竜に乗って登場したところを、バーニングスピンで攻撃。竜から降りたら、うまく間合いをとる。敵が波動を飛ばしてきたらバーニングスピンで飛び越え、着地時にあてる。その後バーニングスピンで攻撃しつつ逆方向に逃げる。

パターンにはめるには、タイミングが重要

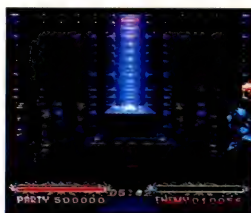
### 5:47〜 VS ダリルメリヤム

このボスは影で出現位置がわかるので、落下してくるタイミングを覚えて、バーニングスピンを2回あてる。最短の回数で倒したときは、自分の位置は左はしのはずなので、その後すぐに右はしに移動しロスタイムを防ぐ。

こんな所で時間をロスしているようでは失格だ

### 6:24〜 VS 破壊神ルーゴン第1形態

最初に通常弾をあててボスを画面はしに吹き飛ばす。すぐに自分も追いかけて、ボスに重なりバーニングスピンで攻撃。ボスはアッパーで攻撃してくるが画面外に攻撃して自分にはあたらないぞ。

敵に攻撃のスキを与えずに、画面はしに飛ばす

あとはひたすらバーニングスピンを繰り返す

### 6:50〜 VS 破壊神ルーゴン最終形態

まず本体の左右に浮かんでいるオプションをバーニングスピンで攻撃する。オプションを壊すと画面下にクリスタルが出現する。これまでにうまく自分のダメージを10分の3以下に調整しておく。そしてフレイムスプリンターを画面はしからクリスタルに撃ち、本体の翼と同時にダメージを与える。パーツをすべて破壊したら、ひたすらバーニングスピンで攻撃だ。

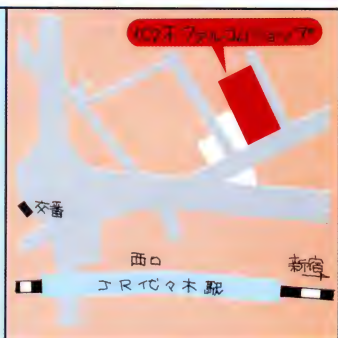
隕石が降ってくる間に、2つめのクリスタルを攻撃

いかにうまくダメージを調整するかがポイント

やり方しだいでは、もっと早いパターンが発見できるかも

### ファルコムショップも大盛況

代々木ファルコムショップでも、現在は終了したがタイムアタックが開催された。ここでは月に1回ほど同人誌の即売も行っている。興味のある人は、行ってみては？

〒151
東京都渋谷区代々木1—37—2
ショーAビル2F
TEL&FAX 03-3379-7723

# DEVELO【でべろ】クリエイター養成講座
## 講師 ライトスタッフ・木村明広さん

一般のユーザーがソフトを開発できる環境をPCエンジンで提供しよう、という企画がこの『でべろ』である。9月号の記事では、第1報ということで詳しく伝えられなかった部分もあった（というより決まってなかった)。今回からは進捗状況を逐一お伝えすることに加えて、毎回ゲストをお呼びして、ゲームを創る楽しさを語っていただこうと思う。

第1回目の今回のゲストは、ライトスタッフの木村明広さんである。PCエンジンユーザーであれば、『エメラルド・ドラゴン』や『アルナムの牙』をプレイした人も多いのではないだろうか。木村さんは、それらのゲームのビジュアル部分を担当されたCGアーティストである。今でこそ、たくさんのアシスタントに囲まれているが、キャラクタデザインからオープニングCGまで1人で仕上げてしまう技量の持ち主で当代随一といってよい。誌面では彼の持つCGテクニックを逐一解説するというわけにはいかないが、CGを描く楽しみや情熱を感じていただけるのではないだろうか。

現在はマッキントッシュを使用してCGを制作している。線画はえんぴつなどで描き、スキャナと呼ばれる読み取り機でコンピュータへ。着色や効果はフォトショップを使用

### 雑誌にCGを投稿したことがきっかけでした

高校生ぐらいだったと思います。パソコンが流行って、パソコン雑誌が出てきたときに夢中になったんですよね。そのころ某パソコン誌（もうなくなってしまいましたが）でカセットレーベルやフロッピーディスクラベルの絵柄を読者から募集していたんです。オリジナルイラストとかじゃなくて、人気マンガのキャラクタなんかがテーマで…。ラムちゃんとか響子さんとか、ずいぶん描きましたねー。そのころに紙に描くイラストより「CGは楽しいぞ」と、完全にハマってしまいました（笑）。

そうこうするうちに、その編集部に顔を出すようになって、さし絵なんかを描いていたんですが、編集部で『サバッシュ（パソコン版)』というRPGを作るということになったんです。途中から参加したので、代表作とはいえないのですが、オープニングとエンディングのCGをわたしが描いたので、一応わたしの絵がメインになってます。本当は、同じキャラクタを5人の描き手がまったく違う絵で好き勝手に描いているんですけどね(笑)。

そのあとは、みなさんご存じのとおり『エメラルド ドラゴン(以下エメドラ)』、『アルシャーク(パソコン版)』、『フィーンドハンター』、『アルナムの牙』と続くわけです。

**PROFILE** きむら・あきひろ　1970年3月生まれ。PC-8801でパソコンにはじめて触れ、CGを描きはじめる。ポプコム編集部に在籍中に制作した『サバッシュ』がデビュー作

### いちばん思い入れのあるのは…アルナムです

やっぱり、最初から最後まで(キャラクタ設定からシナリオまで)、関わった作品ですから『アルナムの牙』がいちばん思い入れがありますね。エメドラへの思い入れもたくさんありますけどね。本当に、たくさんCGを描きましたので、頭で忘れようとしても体が覚えてますよ。

アルナムは、かなり制作に時間がかかりましたので金額的にはトントンといったところです。ゲームって全部が全部、もうかるっていうわけじゃないんです。とくにコンシューマ機は、人も時間もたくさんかかりますから、それをペイできるだけの本数を売らなければなりませんしね。

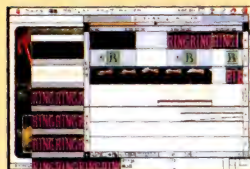
●

**こうしたソフトメーカーの人材や資金の大幅な投下はソフト制作を個人から奪ってしまった。大量の人手を必要とする大作ゲームが量産される現在では、会社組織でなければコンシューマ機のゲームは作れないという状況になってしまった。その結果、個人のアイデアや作家の思い入れといった、こだわりの要素は活かされず、万人受けする似たようなゲームが多くなってきたのではないだろうか。**

木村さんの代表作『エメラルドドラゴン』のタムリン

『アルナムの牙』ではマップを含めたすべてのCGを監修

# コンピュータグラフィック基礎知識

**CG** コンピュータ・グラフィックの略。シージーと読む。最近はやりのポリゴンもCGの表現手法の1つ。PC-98やPCエンジンのCGは「ドット絵」などと呼ばれることもある。
**マッキントッシュ** Macintoshと書く、米アップルコンピュータ社のパソコン。すぐれた操作性と優秀なグラフィックソフトが多数用意されており、ドット絵以外のCGを描く環境はそろっている。デザイン関係の仕事をしている人がよく持っているデザイナーご用達パソコン。
**同時発色数** 1画面中に表示できる色数のこと。文中にあるようにPC-98では16色、PCエンジンは256色。同時発色数が多いほどリアルなCGが表現できる。次世代ゲーム機などでは3万2000色が主流。また、表示できる色数がすくない場合は選べる色数のほうも重要。PCエンジンは512色なので、まずまずといったところ。
**解像度** 1画面に表示できるドットの数のこと。通常テレビ画面は320（横）×240（縦）ドットあるが、PC-98などのコンピュータでは640×480ドットが標準。ドット数が多ければ多いほど細かい絵が描ける。
**BG（バックグラウンド）** キャラクタの背景として使用される動かないグラフィック。ただし、高速に切りかえればセルアニメの要領で動く。
**スプライト** BGを背景にして、大きさや形などを自由に変えることのできるグラフィック。重ね合わせたり、プログラムで動かしたりできる。ほとんどのゲーム機が持っている機能でゲームを作るためにはなくてはならない機能といえる。

マッキントッシュには優秀なソフトがそろっている

次世代ゲーム機の色数は3万2000色以上なのだ

スプライトは画面の中を自由に飛び回る「妖精」だ

## PC-98でもPCエンジンでも基本はいっしょ

PC-98でCGを描いていた時とPCエンジンでCGを描いていた時とで違うことっていうのはじつはあんまりないんです。PC-98は16色、PCエンジンは512色で、同時発色数は確かに多いです。ところが、一方解像度はPC-98は640（縦）×480（横）ドット、PCエンジンは320×240ドットなので、画面サイズがちいさくなっています。画面サイズがちいさくなるということは、ドットが大きくなるということなので粗い絵になってしまうわけです。それに、PCエンジンのCGでも開発機はPC-98ですから、やっぱりPC-98で描くことになります。

PCエンジンのグラフィック機能でおもしろいのは、BG（バックグラウンド）とスプライトという2種類のグラフィックを重ねることができる点ですね。スプライトは横に1列並べるとちらついて消えてしまいますが、消えない範囲でならば任意の形でスプライト同士を重ね合わせることができますので色数を出せるのです。

また、PCエンジンは512色表示といっても画面すべてで512色使えるわけではなくて、16×16ドットの正方形の中では512色中16色しか表示することができません。別の言い方をすれば16色表示のパレットを必要なぶんだけ用意しておいて、それらを切り換えて使うことになります。色数の多いCGを描きたいときはパーツごとに（頭、顔、手などと）作って、前述のスプライトで重ね合わせるという手法を使うのです。

PCエンジンのCGとはいってもPC-98の16色で十分表現できる。だが、タイルパターンは難しい

姉妹誌『MSX・FAN』で連載していた木村さんの作品。女の子はシニリア、動物のほうはルーシャオ

## でべろ日記

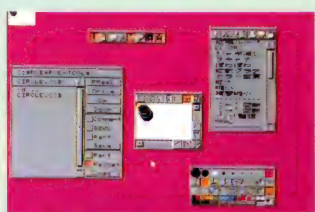
木村さんのおすすめのCGツールですが、PC-98版では『Z-Staff Kid 98』だそうです。アンドゥ機能が充実しているからとのこと。

木村さんがMSX・FAN誌上で描いてくれていたCGをPCエンジンにコンバートするツールを制作中です。解像度の関係でプログラマは苦労しそうですが、がんばってます。

ナンコーIDCさんからプログラムツールとグラフィックツールなど便利なツール類を多数、提供していただきました。この原稿を読んだメーカーのみなさん！　PCエンジンユーザーのために自社で開発したツールをでべろにご提供いただけませんか？　ご協力会社のお名前は毎回、このページで発表しています。

「CG線画イラストコンテスト」を開催します。ハガキの100（横）×80（縦）ミリのスペース内に黒の線画（着色しない）で描いたものをお送りください。優秀作はスキャナで取り込んでCG化、年末発売予定の『でべろスターターキット』のCD-ROMに収録します。PCエンジンのCGになりますので、こまかい絵だときれいにできませんので注意してください。P102のあて先にPCエンジンFAN編集部内「線画コンテスト」係まで送ってください。9月29日の消印まで有効です。

また、でべろに関する質問やご意見は「でべろ」係まで。

『Z-Staff Kid 98』はアンドゥ機能で前の状態に次々に戻れる

ナンコーIDCさんのツールでPC-98上でPCエンジンの絵が扱える

# 『続初恋物語 修学旅行』キャスティングクイズ

## クイズの募集締め切りを延長

PC-FX用ソフト『続　初恋物語』のキャスティングを当ててもらうクイズ。好評につき、クイズの締め切りを延長するぞ。まだまだ間に合うから、ガンバッて欲しい！

### ラストチャンスに挑め！

先月号に告知したクイズにたくさんの応募ありがとう。その反響に応えてクイズの締め切りを延長するぞ。ドシドシ応募して欲しい。
クイズの形式は簡単。①～③のキャラ名とA～Dの声優の名前をつなげて欲しい。ただし、4人の声優さんのうち1人は、P86で発表したミリュアル早坂役だ。推理と直感を働かせて、3人全員を当てないと、不正解になるからガンバッて欲しい。橋本枝奈役の声優さんは、普段から元気な役が多い方だ。岩館麻希役の声優さんは京都弁が得意だぞ。志摩文乃役の声優さんは音大出身。健闘を祈る！

| キャラ名 | 声優名 |
|---|---|
| ①橋本枝奈 | A天野由梨 |
| ②岩館麻希 | B岩男潤子 |
| ③志摩文乃 | C篠原恵美 |
| | D平松晶子 |

### 人気投票途中経過発表

高瀬祐花ちゃんがダントツの1位となった中間発表。1位のキャラの歌が賞品になるから、お気に入りのキャラに投票してね。

まだまだ、順位は変動するハズ。投票待ってるよ！

| 順位 | キャラ名 | ポイント |
|---|---|---|
| 1 | 高瀬祐花 | 72 |
| 2 | 中山芹香 | 42 |
| 3 | 瀬戸萌美 | 31 |
| 4 | 青柳未森 | 21 |
| 5 | 橋本枝奈 | 10 |

**人気投票No.1のキャラの歌うスペシャルCDを正解者100名から500名に大増！プレゼント**

**応募方法**

住所(県名も忘れずに！)、氏名、年齢、職業、電話番号を明記した官製ハガキに、クイズの答えと、P86～87の中に登場している女のコの中から好きなコの名前を必ず書いて、応募して下さい。キャスティングクイズと、人気投票の締め切りは、9月20日の必着分まで。クイズの正解は、9月末日発売の本誌11月号のこのコーナーにおいて、おこないます。また、スペシャルシングルCDの当選者は、賞品の発送をもって、かえさせていただきます。

宛て先
〒105 東京都港区東新橋1-1-16
TIM PCエンジンファン
『続　初恋物語　キャスティングクイズ』係

# 4ヵ月連続声優グッズプレゼント

## 今月はキャラグッズ特集！

77名の読者に声優グッズをプレゼントするコーナー。今月も2つのアイテムを用意したぞ。ドシドシ応募待ってるよ！

### ①金月真美・丹下桜サイン入り
## 藤崎詩織セル画

**10名**

『ときめきメモリアル』の藤崎詩織ちゃんのセル画に、金月真美さんと丹下桜さんのサインを入れてプレゼント。金月さんか丹下さんの欲しいほうをちゃんと書いてね

### ②三石琴乃サイン入り
## 「ぷよぷよのーてんSPECIAL」

**3名**

ムービックより発売中のドラマカセット「ぷよぷよ　の～てんSPECIAL」を、アルル・ナジャ役の三石琴乃さんのサイン入りでプレゼント。本編のほうにも、冬馬由美さん、矢尾一樹さん、井上喜久子さん、岩男潤子さん、西原久美子さんと人気声優が、カワイイぷよぷよキャラを演じているぞ。

**応募方法**

上記の宛て先を参照のうえ、住所（県名も忘れずに！）、氏名、年齢、職業、電話番号を明記した官製ハガキに、左下の応募券を必ず貼って、『レインボー声優グッズプレゼント⑩』係まで。締め切りは9月29日必着です。発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

また、今後本誌に取り上げてほしい声優や声優さんのこんな記事が読みたいという読者のリクエストも募集します。上記の宛て先の『声優リクエスト』係まで。読者のハガキを、今後のPCエンジンファンの記事に反映していきたいので、希望や意見を待っているよ。

声優プレゼント応募券⑩

新連載

# PC-FX ゲームアクセラレータのすべて

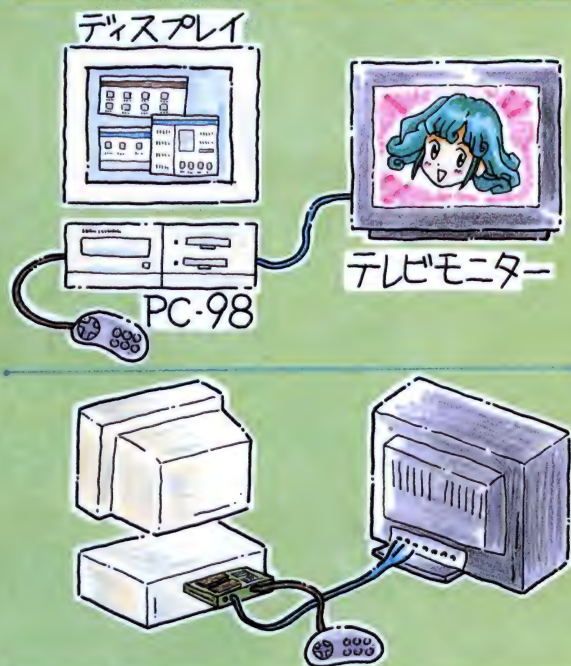
## 第1回：ゲームアクセラレータってどんなもの?

## ゲームアクセラレータが狙っているものはなんだ

9月号でスクープとしてお届けした『PC－FXゲームアクセラレータ（仮称）』であるが、その詳細がようやく見えてきたのでご報告していきたい。このプロジェクトにはNECホームエレクトロニクス、ハドソン、DōGAの3社が共同してあたっており、各社とも並々ならぬ意気込みを示している。我々が企画中の『でべろ』とあいまって、今までブラックボックスだったコンシューマゲーム機に一般ユーザーが参加できる環境が整いつつある。

右図を見てもらえば一目瞭然であるが、ゲームアクセラレータでは、PC－98とディスプレイ、テレビモニターが別に必要である。PC－98で作業するプログラミングや3Dモデリング（3D－CGを作成するためのツール、104ページ参照）などはパソコン用のディスプレイに映し出される。一方、テレビモニターのほうは、PC－FXのゲームやゲームアクセラレータで実行されるプログラムやCGなどが映し出されることになる。

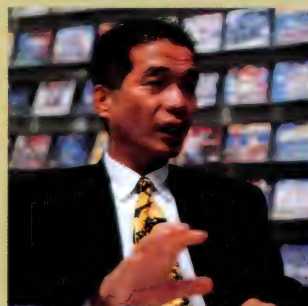
価格は4～5万円を予定。3Dアニメーション作成ツールやゲームソフト（プログラムソースが付いてくる）などが付属の予定。別売でゲームソフト作成用のプログラム言語（C言語を予定）も用意されている。さらには、DOS／Vパソコンにも対応（ISA版、PCI版を予定)。ツール類のライブラリは発売後、順次増やしていくということだし、プロ用開発機と遜色（そんしょく）ない内容といえる。1年や2年でプロが作るソフト以上のものができるとは思わないが、サポートしつづければ、すばらしいソフトがかならず出てくるはずだ。こうした一般のクリエイターを支援する動きはほかのマシンでもどんどんやってほしい。

システム構成図

## NEC HEに直撃インタビュー

今回のインタビューはゲームアクセラレータの仕掛け人、井口課長と森下主任のお2人にお話を伺った。

**井口**　新聞等で報道された内容には少々誤解がありまして、開発ツールとして捉えられている面があります。我々としては「ゲームを作る」、「CGアニメを作る」という、自分で作る世界を楽しんでもらいたいという思いからゲームアクセラレータを出そうと考えているのです。そして、そのツールを使ったコンテストもやっていく予定であります。

**森下**　本体には簡易ツールを用意します。3Dアニメーション作成ツールはプラモデル感覚で、パーツライブラリから選んでアニメ再生できるようなものを考えています。

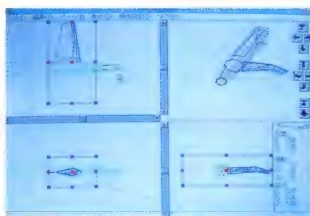
**井口**　その後もツール類は順次発売して充実させていく予定です。今までのツールの価格を考えたら破格といえる値段を設定します。また、あるスクールで通信教育に使ってもらうことも考えていますし、様々な方法でクリエイターを支援していきます。期待していてください。

井口哲也（いぐち・てつや）　パーソナルプロダクト事業部　事業計画部　計画課長。ゲームアクセラレータの事業を推進していく責任者

森下静夫（もりした・しずお）　パーソナルプロダクト事業部　事業計画部　主任。ゲームアクセラレータのハード・ソフトに詳しい専門家

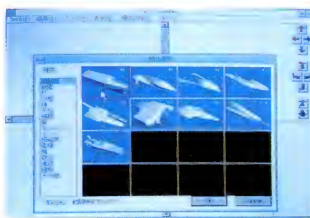
# 簡易3Dアニメーション作成ツールの実力は？

103ページのインタビューでも話に出ていた簡易3Dアニメーション作成ツールをここで紹介する。元々はパソコンのX68000用ソフト『GENIE』として世に生まれWindows版を現在制作中とのことである。ゲームアクセラレータではWindows版を1歩進めて、レンダリング（光や影の計算）をゲームアクセラレータで一瞬にやってしまうという。簡易3Dアニメーション作成ツールの実力を写真とともに紹介していこう。想像していたよりも速かったぞ。

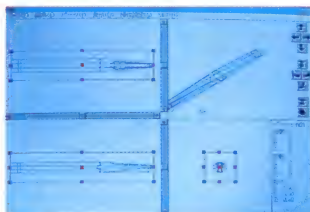
## Windowsでモデリング

一般的にモデリングツールはワイヤーフレームで物体を作っていくのであるが、簡易3Dアニメーション作成ツールは物体を1から作るものではない。ここが簡易ツールと呼ばれるゆえんだ。画面では上から見た図、横から見た図、正面から見た図、完成図、というように4つの視点で表示する。

⬆4分割して表示。右上が完成図（レンダリング後の絵が入る予定）

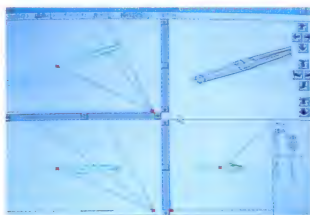
### パーツを選ぶ

まず、どんな物体を作りたいのか選ぶことから作業ははじまる。「部品選択」というコマンドを選んでみると画面にさまざまな物体のパーツ（多少偏りがあるのはサンプル版のため）が表示される。写真のように「戦闘機」という物体を選べば、いろいろな形の戦闘機のボディが表示される。

⬆画面の戦闘機のほかにも「戦艦」とか「円盤」など200種類。これで女の子とかあればＦＸらしいのに…

### サイズを決める

ボディを選んだら、それをそのまま使うのもいいが、自分のオリジナリティを出すためにちょこっと変えてみよう。画面の赤い点を動かしてやれば、動かした方向に伸びたり、縮んだりして形を変えることができる。マウスとキーボードを併用すれば、もっと細かい単位で調整することができる。

⬆元のグラフィックを加工してほそながいボディを作ってみました。えんぴつみたいでしょ

### アングルを選ぶ

物体の形が決まったら、視点を変えてみよう。物体をどこから見るといちばんかっこよく見えるのかを検討するのだ。完成版ではモーションエディタと呼ばれるアニメーションの動きをコントロールする機能も備わる予定だそうで、絶妙なカメラワークが設定可能だ。

⬆画面の赤い点を動かしてやると視点が自由自在に変わる

⬆右がパソコン用のディスプレイ、左がテレビモニター。テレビモニターの下にあるのがパソコン、ＰＣ－98だ。じつにシンプルな構成である

## ゲームアクセラレータでレンダリング

ボディに翼をつけたり、コクピットをつけたりしてＸ－ＷＩＮＧ（スターウォーズに出てきたやつ）みたいな戦闘機が完成した。パーツを選ぶだけなので、ちょちょいのちょいという感じで1時間もあればできてしまう。戦闘機の色は5色から選ぶことができるので、敵と味方の区別はつけられる。

⬆こまかなワイヤーフレームでできている戦闘機

### データを転送して動かす

ふつうレンダリングという作業はカメラ位置や光源位置などを設定して計算させるのだが、簡易3Dアニメーションツールではモーションエディタの中でこれらの設定ができるようになるらしい。実際に見ることができたわけではないので、実力のほどは未知数だ。

⬆開発中のためＤＯＳ窓が開いているが、計算はWindows上で行われる

### 完成したデータはこれ

計算の結果ゲームアクセラレータで表示された戦闘機の3Dグラフィック。戦闘機ということで、色数は多くないのだが、ゲームアクセラレータのポリゴンでは、512色が同時発色可能だ。これだけ色数があればアニメ絵の女の子を3Dにすることも可能である。

⬆使用した機材は486SX（33MHz）だったのだが、十分なスピードだった

## DōGAはCGアニメを広めるアマチュア集団です

簡易3Dアニメーションツールを制作したDōGAとは、個人レベルのCGアニメ制作をバックアップしているアマチュア集団である。一部の部門は株式会社化されているものの、営利を目的とせず、アマチュア活動を行っている部分が本体である。

開発したCGツールを配付したり、アマチュアCGコンテストを主催するなど、CGアニメを普及するために精力的に活動中なのだ。

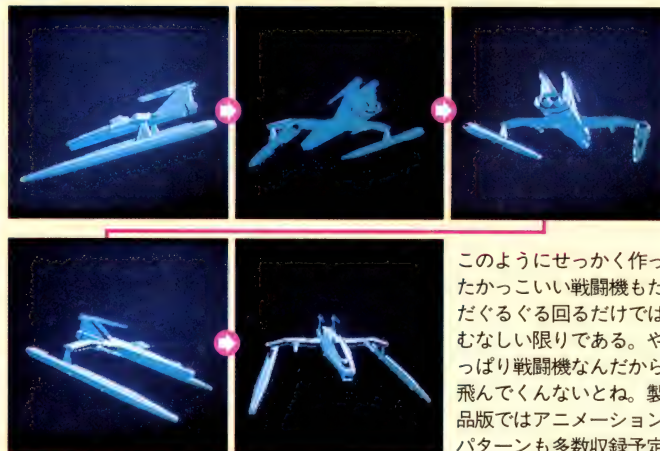
今まではパソコンをメインに活動していたのが、なぜ商用のツールを制作することになったのか？

この質問をDōGA代表のかまたゆたか氏に聞いてみたところ最大の理由は、このボードの開発コンセプトであるということだった。ユーザーに自分で作る楽しみを提供するという部分が、DōGAの活動に通じるものであったということだ。また、ゲームアクセラレータがリアルタイムで画像を生成できることなど、ほかにはない利点がCGアニメのプラットホームとして適していると考え、多くの人にCGアニメの楽しさを味わってもらいたいからだそうだ。

今後も継続してCGアニメに必要なツールを提供していくので、CGアニメに興味がある人は要注目だ。

⬆これまでは、パソコンX68000を中心に活動。専門誌「ＯＨ！Ｘ」でＣＧアニメに必要なツールを配付していたのである

## アニメーションパターンも豊富に用意

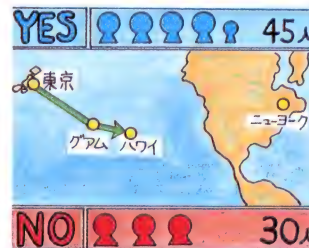
今回のバージョンではアニメーションのパターンが１つだけだったので、せっかく作った戦闘機もぐるぐると回るだけだったが、製品版ではたくさんのアニメーションパターンを収録する予定である。画面の向こうから急速に近づいてきて、カメラの横をかすめ飛んでいく…などといった演出ができそう。さらにアニメーションのパターンは前述のモーションエディタで自由に作ることができるので、オリジナルのアニメーションが誰でもかんたんに作れるようになるだろう。

このようにせっかく作ったかっこいい戦闘機もただぐるぐる回るだけではむなしい限りである。やっぱり戦闘機なんだから飛んでくんないとね。製品版ではアニメーションパターンも多数収録予定

## ゲームアクセラレータでこんなことしたい

ゲームアクセラレータの3Dアニメ機能は大方わかってもらえたかと思うのだが、やっぱ3D－CGと名が付くからには3Dの格闘ゲームとかを作ってみたいわけである。『バーチャファイター』とか、『闘神伝』とかが自分で作れたら最高である。ああいったゲームを１から作るのは時間と知識が大量に必要だというのなら、せめて自分で作ったオリジナルのキャラクタで友達と戦ってみたい。オリジナルキャラのデザインはもちろん、技についても自分のオリジナルが作れれば、盛り上がって戦えるに違いない。そういうオリジナルキャラ同士を集めて、全国大会をしたりしたらおもしろいだろうなー。むかしマンガでやってたプラレス三四郎（だったっけ？）みたいでワクワクしてくる。

もっとおもしろいアイデアは大勢の人が参加すると湧いてくるはずだ。せっかくパソコンにつなげるのだから、パソコン通信を使ったゲームとかできるといい。アーケードゲームでも通信対戦が燃えるように、パソコン通信で100人対戦とかできるゲームがあったら、それだけでおもしろいと思うぞ。ゲームは単純なほうがおもしろさが増すはずだ。

ところで、NECホームエレクトロニクスではこのゲームアクセラレータについての意見交換や情報提供の場としてパソコン通信を使う予定だ。NECの持つPC－VANをゲームアクセラレータに関する情報発信の基地としたい考えだ。いつかパソコン通信でゲームアクセラレータのソフトが買える日がくるかも。

⬆３Ｄポリゴン格闘ゲームの中で自分のキャラが戦っているなんて、想像しただけで楽しみ

⬆100人全員でクイズ大会とかしたらおもしろいかも。部屋に居ながらにしてウルトラクイズの雰囲気が味わえるなんてのもいいな

## さて、ハドソンは何をやっているのか

今回は、３Dモデリングツールを中心にゲームアクセラレータを紹介したわけだが、ゲームメーカーのハドソンがいることを忘れてはならない。ＦＸのゲームが自分たちで作れるようになることが目的なんだし、そういう意味でゲーム制作のノウハウを持っているハドソンがどんなツールを提供してくれるのかが楽しみなところだ。

聞くところによるとゲームアクセラレータのプログラム言語を準備しているという話だし、その言語で書いたゲームプログラムを見本として用意することを考えているようだ。どんなゲームになるのかは未定だが、ソースプログラムをつけてくれるそうだから、そんなに複雑なゲームではないだろう。個人的には、いろんなジャンルのゲームのソースプログラムを発売してくれるとうれしいのだが…。

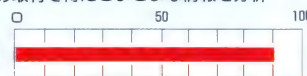
次号では、ぜひそのあたりのことをハドソンに直接取材したい。ゲームアクセラレータ専用ゲームなんか作ってないかなー。

⬆ハドソンのＰＣエンジン新作シューティングゲーム『銀河婦警伝説サファイア』より

# 移植の泉

今回はパソコンで発売されているファンタジーRPG『神王伝説クリスタニア』と、天地無用ファンなら必見のOVA『魔法少女プリティサミー』を紹介するぞ！

**移植の可能性ゲージの見方**

移植の可能性ゲージは、メーカーへの取材で得たさまざまな情報を分析したうえで、編集部が独断で予想を行ったもの。ゲージが80%以上なら、移植の可能性はかなり大きいぞ。

## パソコン 神王伝説クリスタニア

●メーカー名：システムソフト　●発売中
●ジャンル：RPG

### ロードス島の水野良が描く新たな冒険物語

『神王伝説クリスタニア』は、さまざまな機種でゲーム化されている「ロードス島戦記」と同じ世界観を使ったファンタジー冒険小説だ。原作はグループSNEの水野良。キャラクタデザインに漫画家の高河ゆんを起用し、壮大なシナリオに花をそえている。この夏に映画も公開され、クリスタニアはますます盛り上がっている。

○左がたてがみの部族のボークス、右は孤高の部族のジェノバ。クリスタニアの民はそれぞれ神獣を守護している

○クリスタニアは神の城壁と呼ばれる絶壁が、外界からの侵入を阻む

○神獣の中でも力の強い神獣王といわれる神々。中央は周期の神獣王フェネス

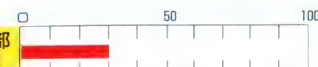
### テーブルトークの雰囲気を再現したシステム

ゲームシステムは全体的にテーブルトークRPGの雰囲気が強くでており、キャラクタの会話がストーリーを盛り上げる。ストーリーは基本的に1本道だが、小さいクエストなどでは分岐することもあるぞ。主人公は神獣たちに守護されたクリスタニアの民、ジェノバかボークスから選ぶ。それによって1つのストーリーを違った視点から見ることができるのだ。戦闘は戦略的要素の高いタクティカルコンバットで、数十人も操作しなくてはならない大バトルもある。魔法以外の特殊攻撃として、自分の守護する神獣の力を借りるタレントも再現されており、迫力のバトルが展開されるぞ。

○ダナーン半島の民、レードンとの出会い。重要キャラの1人だ

○各キャラクタのステータスを表示。レベルはイベントクリア後に上がる

○戦闘はテーブルトークRPGのルールが元になっている

**移植の可能性** 編集部予想 (0 — 50 — 100)

### 今のところは予定なし

壮大な世界観を持つクリスタニアの世界を、忠実に再現することに成功したシステムソフトに移植の可能性を聞いてみたところ「残念ながら、現在のところは他機種への移植の予定はありません。今後もパソコンを中心にソフトをリリースしていく予定です」とのコメントをいただいた。

作品自体に固定ファンも多く、家庭用ゲーム機に移植されるのを待っている人も多いと思われるこの作品。しかし、現状では移植の可能性は低そうだ。

アニメ

# 魔法少女プリティサミー

●製作：パイオニアLDC　●発売中
●アニメーション制作：AIC

## 「天地無用！ 魎皇鬼」の番外編が独立して登場

『天地無用！ 魎皇鬼』の番外編として登場した『魔法少女プリティサミー』。ファンの絶大な支持を得て、こんどは彼女が主役になってOVAで登場。TV版にもちょっぴり登場し、コミック版も月刊コミックドラゴンにて短編が掲載された。本編のほうはPCエンジンはもとより、さまざまな機種で発売、または予定されているだけあってその人気はとどまるところを知らない。タイトルに魔法少女とつくだけあって華麗な変身シーンもばっちり用意されているぞ。

魔法の国ジュライヘルムからやってきた魎皇鬼

元気いっぱいの小学4年生、河合砂沙美ちゃん

## プリティサミーに変身だ！

なんといっても注目は変身シーン。プリティサミーになった砂沙美ちゃんは愛の魔法で大活躍。さらに二段変身もあるというから期待せずにはいられないぞ。

変身ステッキをかまえて呪文を唱えることでプリティサミーに変身する。その愛らしい笑顔とキュートな姿をコマ送りでも何でもして、存分に堪能してくれ

## おなじみキャラ総出演のドタバタストーリー

この作品はいつもの天地ワールドとは違った設定で展開され、天地、魎呼、阿重霞といったお馴染みキャラも総登場するぞ。しかし性格はそのままなので、いつものドタバタな展開が期待される。そして、魔法少女物には定番のしゃべるペットも、魎皇鬼がばっちりその役どころをこなしているぞ。そして新キャラクタとして、カラオケが大好きな砂沙美のママや、砂沙美の同級生の天野美沙緒が登場。砂沙美と美沙緒は親友同士。だが、魔法の国ジュライヘルムの陰謀でサミーのライバル、ピクシーミサにされてしまうのだ。どうする、砂沙美ちゃん。

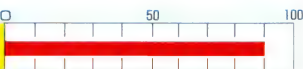
期待の新キャラ、天野美沙緒ちゃん。声をあてるのは笠原留美さんだ

大好きな天地にいちゃんを心配そうに見つめるプリティサミー。おにいちゃんを傷つける人は許さないぞ

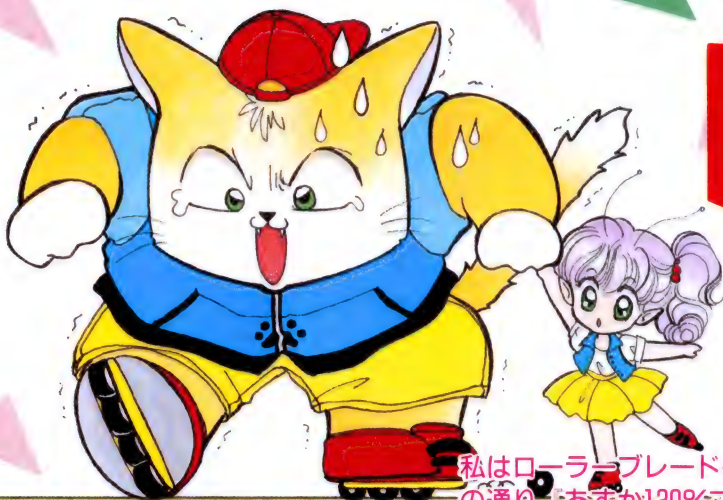
レコード店を経営する砂沙美のママちひろ。演じるのは松本梨香さん

清音と美星も登場。設定が変わってもやっぱり2人はいっしょの運命

## 移植の可能性 編集部予想

0　50　100

### ゲーム化の予定あり

OVAを制作したAICにゲーム化の可能性を聞いてみた。「現在、年末発売予定でPC−98用の『プリティサミー』のゲームを開発中です。媒体はCD−ROMでセリフはもちろんアニメと同じ声優さんを起用します。PC−FXを含めた次世代機への移植に関しては今のところ予定はありませんが、ユーザーの要望しだいで積極的に考えたいと思います」

PCエンジンのソフトメーカーとしても活躍しているAICのこと、移植の可能性は高い!?

### 技のランクと表記の説明

技のランクは、ウルテクのビックリ度をもとに決定しています。ランクによって1～5の点数をつけ、1点につき2000円、最高で10000円の賞金を出しています。表記は、PC-FXがFX専用ソフトを、PC-EはPCエンジンのソフトを表しています。

## PC-E ハンディキャップ 4

**あすか120%マキシマ バーニングフェスト** 長崎県 中島博

まず、「VS　MODE」を選んでゲームを始める。そしてキャラ選択画面で、左、右、上、下と押す。すると、キャラの名前の下にHC（ハンディキャップ）8と表示される。この数値は左右で変えることができ、数値が高いほどキャラの攻撃力が増す。同じくキャラ選択画面で、左、左、右、右、上、上、下、下の順に押すと、キャラの顔の左上に○が表示され、最初から超必殺技が使えるようになる。また、6ボタンパッドを接続し、キャラ選択画面で、パッドのモードを6ボタンにすると、HCと○の表示が点滅する。ここで方向キーのいずれかを押すと、点滅が止まるので、HCと○の表示が残るようにする。そして、パッドのモードを2ボタンに戻せば、ハンディキャップをつけて、最初から超必殺技を使うことができる。

**キャラ選択画面で、左、右、上、下と押す**

HCの数値は左右で選ぶことができる

**キャラ選択画面で、左、左、右、右、上、上、下、下の順に押す**

最初から超必殺技が出せるのだ

## PC-E 謎の予告 1

**銀河お嬢様伝説ユナ2** 福島県 中島賢二

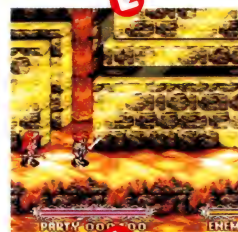
ゲームをクリアして、エンディングが終わったら、ボタンを押さないで少し待ってみよう。すると、見たことのないグラフィックが表示される。怪しいセリフと、不気味なシルエットが気にかかるぞ。

怪しいシルエットが、一体何者なのか

## PC-E 2Pで連続タメ攻撃 3

**風の伝説ザナドゥII** 大阪府 末藤雅典

2人同時プレイでゲームを始めて、戦闘画面まで行く。そこで、1P側だけがⅡを押し続けてタメる。すると、1Pのキャラと、2Pのキャラの体が光り出すので、2P側がⅡを押しながらランを押す。すると2P側のキャラが、Ⅱを押し続けなくても、連続でタメ攻撃が出せるようになる。ただし、ダメージを受けると元に戻る。

**マルチタップを接続し、コントローラを2つつなげる**

2P側は戦闘に参加せず、1P側がタメる。2人の体が光ったら下のコマンドを

**2P側で、Ⅱを押しながらランを押す**

2P側でタメ攻撃が連続でできる

## PC-E メルティナの新攻撃法 1

**風の伝説ザナドゥII** 福岡県 小山毅史

メルティナの隠された攻撃方法が見つかった。1つはふみつけ攻撃。戦闘中に、左下の写真のコマンドを入力する。すると、メルティナが脚を伸ばして、敵をふみつけるのだ。もう1つはブレッシング・バリアーという技。戦闘中、下の写真のコマンドを入力する。すると、メルティナの周りを光が飛び交い、そのあいだは無敵になる。コマンドはそれぞれ、キャラが右向きの場合のものだ。

きゃしゃな脚で、敵をふみつける

バリアー中は、敵の攻撃もへっちゃら



イラスト／たちばな真未

## PC-E 隠しグラフィック ①

あすか120%マキシマ バーニングフェスト　東京都 嵐山ハチ公

まず、ストーリーモードを選んでゲームを始める。どのモードでもかまわないので、ノーコンティニューでクリアしよう。すると、自キャラの隠しグラフィックを見ることができるのだ。腕を磨いて、全員のグラフィックを見よう。

**ストーリーモードをノーコンティニューでクリアする**

夕日を背にした可莉奈。まぶしいッス

## PC-E タイムが減らない ②

天地無用！魎皇鬼　神奈川県 川中玄五老

鷲羽の部屋に行くと、「鷲羽ちゃんのクイズでポン！」というクイズゲームで遊べることがある。ここで問題が表示されたら、セレクトを押し続ける。すると、押しているあいだはタイムが減らなくなる。マニアックな問題ばかりなので、ゆっくり考えることができる。

鷲羽ちゃんが問題を出してきたら下の操作だ

**セレクトを押し続ける**

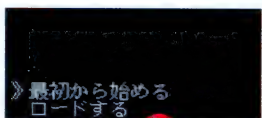
## PC-E デバッグモードになる ③

レッスルエンジェルス・ダブルインパクト 団体経営編&新人デビュー編　福岡県 脚ガスカスカ

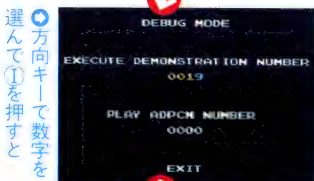
まず、6ボタンパッドを接続してゲームを始める。EXHIBITIONを選び、キャラ選択画面で、パッドのモードを6ボタンにして、左を押しながらⅠを押す。すると、試合中のグラフィックが見られる。Ⅰで技の切り替え、ランでグラフィックの有無を決める。また、新人デビューを選び、「最初から始める　ロードする」の画面で、パッドのモードを6ボタンにして、下、上とⅠを同時に押そう。ビジュアルや音声を方向キーで選び、Ⅰで見られるようになる。

### EXHIBITIONの場合

**選手選択画面で、6ボタンモードに切り替え、左を押しながらⅠを押す**

### 新人デビューの場合

この画面で下の操作を

**6ボタンモードに切り替え、下、上とⅠを同時に押す**

方向キーで数字を選んでⅠを押すと

好きなビジュアルも見たいほうだい

## PC-E 「アルテマ回復石」がもらえる ②

空想科学世界ガリバーボーイ　岡山県 明地孝佳

天空の街・ラマナイの道具屋で、「本家回復石」を買う。そしてコルシカに行き、道具屋にいるおじいさんに話しかける。すると、「本家回復石」と引き換えで、「アルテマ回復石」を作ってくれる。これは、使うとステータスが全回復するアイテムだ。このあとはコルシカの道具屋でも買えるようになる。

ラマナイで「本家回復石」を買うのだ

コルシカで、「アルテマ回復石」がもらえる

## PC-E 技パネルが残る ②

レニーブラスター　東京都 かねとしょう

まず一度クリアして、エンディングを最後まで見る。画面が切り替わってタイトル画面に戻ったら、ランを押して最初からゲームを始めよう。すると、前のプレイで入手した技パネルが、そのまま使えるようになっているのだ。ゲーム後半で入手できる強い技パネルも、1面から使うことができるぞ。ボスキャラもこれで楽勝だ。

**一度クリアしたら、タイトル画面に戻るまで待ちランを押す**

技パネルが、全部残っている

## UL-TECH募集

PCエンジンやPC-FXのウルテクで、マニュアルに掲載されていない未発表のものを発見したら、右のあて先までハガキかFAXで送って下さい。ハード名（ゲーム機の種類）とゲーム名は、必ず記入すること。同じ内容のウルテクが届いた場合は、ハガキは消印、FAXは送信時間をチェックして、一番早く送ってくれた人を採用します。採用者にはランクによって、2000円～10000円の謝礼を進呈しています。

**ウルテクあて先**

〒980 仙台市青葉区二日町6-7
TIM PCエンジンファン編集部
ウルテク係

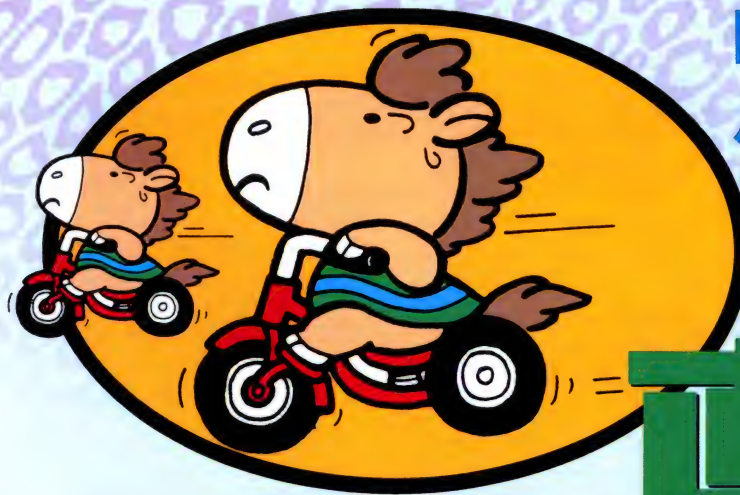
**ハガキ**

表：980 仙台市青葉区二日町6-7 TIM PCエンジンファン編集部 ウルテク係 ☆ハード名・ゲーム名

裏：●住所(郵便番号) ●氏名 ●TEL(FAX) ●年齢 内容

**FAX**

☆ハード名
☆ゲーム名
●住所(郵便番号)
●氏名
●TEL(FAX)
●年齢
内容

FAX番号 022(213)7535

## 画面初公開　カードに勝てば脱衣で興奮

# ときめきカードパラダイス（仮称）

●メーカー名：フジコム　●発売予定日：未定
●媒体：CD-ROM　●予定価格：未定
●ジャンル：カードゲーム　開発状況：20％（8月11日現在）

去年の新規参入以来、コンスタントにソフトを発売している、フジコム。そのFX参入タイトル第1弾はカードゲームだ。今月は開発機上での画面を大公開するぞ。

セガサターンで発売予定の『ときめき麻雀パラダイス』と基本構成は同じ。だが、PC-FXの特色を活かして、アニメ部分を追加するなどの変更点があるのだ。

## アニメーション満載の脱衣カードゲーム

このゲームはプレイヤーの幅広い好みに対応する、お姉様タイプのOLから女子高生まで、5タイプの女のコが用意されている。

彼女たちの中から、好きな娘をデートに誘う。途中、カードゲームで対決することとなり、勝負に勝つと、アニメーションで着衣を自ら脱いでいくのである。

⇧タイプが異なる5人から、好きなコを選んでカードゲームで対決

⇦フル画面サイズのアニメビジュアルが、ふんだんに用意されている。アニメファンは大興奮

## カードゲームは全部で5種類を用意

この『ときめきカードパラダイス』のカードゲームは、PCエンジン版の『カードエンジェルス』と同じシステムである。

ポーカーやババ抜き、ブラックジャックなどのカードゲームを収録している。また、新たなカードゲームが1種類追加され、全5種類のカードゲームが収録されるぞ。

⇧なじみ深いカードゲームを収録

## 脱衣は盛りだくさん

このゲームは、18歳以上の年齢のユーザーを対象としており、18歳以上推奨指定を受けているのだ。当然、脱衣シーンも相応の露出度になっているぞ。いままで見えそうで見えないアングルや、乳首のない乳房にやるせない思いを感じていた方々もこれで一安心。

アニメには総動画数3千枚以上を使用して、TVアニメ以上のクオリティを目指しているそうだ。

⇧これくらいの露出は当たり前

⇧現在、画面にはまだキャラクタだけしか描かれていない。背景と合成されて完成

⇦お色気とアニメが盛りだくさんの内容。特にアニメはFXならではのクオリティ

## 勝負のお相手、5人娘を大紹介

なんといってもこのゲームの見どころは、5人の女のコが登場するビジュアルシーンである。

5人の女のコたちには、それぞれ膨大なアニメーションが用意されている。基本的には、セガサターンのアニメーションと同じものだが、露出度も大幅にアップしているので、見応えも十分である。

選択した女のコとカードゲームで対戦して、彼女たちに勝つことができれば、彼女たちとの甘いデートのストーリーがアニメーションで展開していくのだ。ここでは簡単に彼女たちのプロフィールを紹介していく。

◎彼女たちはセガサターンでも登場。ＦＸはアニメがさらに追加される

### 涼暮（すずくれ） 水無（みな）

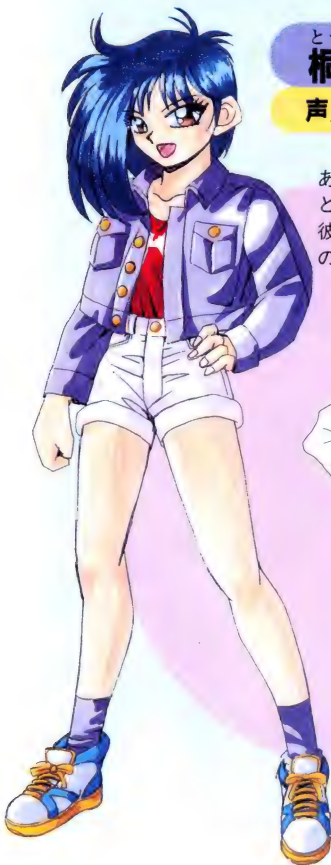
声／大谷 育江

ぬいぐるみ集めが趣味の、まだあどけなさの残る女のコ。彼女とのデートコースは、彼女の自宅に招かれることになるようだ。

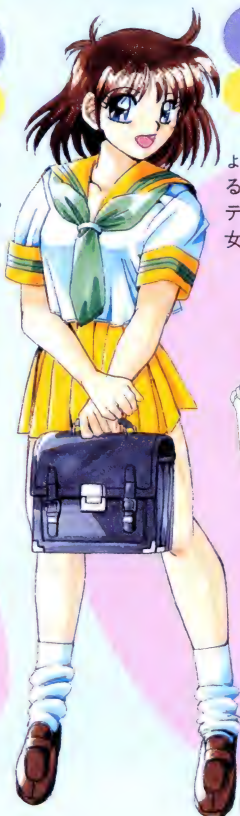
### 神楽（かぐら） 葉月（はつき）

声／根谷 美智子

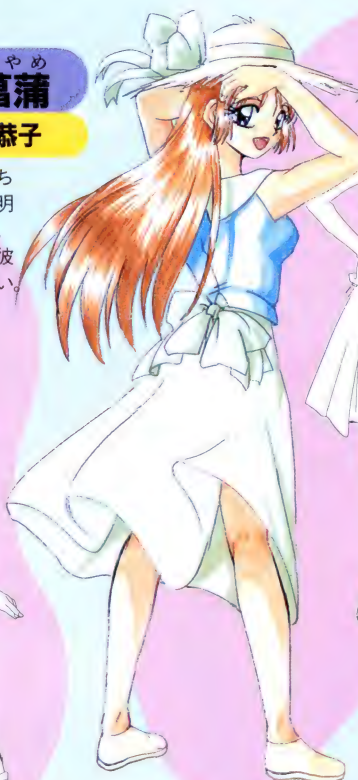
なにげないしぐさが大人の女性を感じさせるお姉様。デートコースは、お酒が飲めるバーとかが良いのかな。

### 桐月（とうげつ） 弥生（やよい）

声／富沢 美智恵

多少、気の強い面もあるが、元気ハツラツとした活動的な女のコ。彼女とは健康的に近所の公園でデート♡。

### 皐月（さつき） 菖蒲（あやめ）

声／氷上 恭子

ちょっと、おっちょこちょいだが、明るく元気な女のコ。デートコースは、彼女の通う高校らしい。

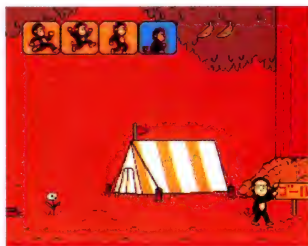
### 卯月（うづき） 清夏（せいか）

声／冬馬 由美

バイオリンやピアノが趣味という、お嬢様タイプのコ。やはり、お嬢様には帽子が良く似合う。

画面初公開 面クリアタイプのアクション(?)パズル

# バザールでござーるのゲームでござーる

●メーカー名：NECホームエレクトロニクス　●発売予定日：未定
●媒体：スーパーCD-ROM²　●予定価格：未定
●ジャンル：パズル　●開発状況：40%(8月17日現在)

「バザールでござーる」でお馴染みのバザールを主人公とした、面クリアタイプのパズルゲーム。プレイヤーがすることは、幾つかの命令をバザールに与えるだけ。あとは与えられた命令に従って動くバザールを応援（?）するしかないんだ。行く手を遮るトラップをクリアして、バザールをゴールへと導いてやろう。

ユーモラスなバザールに指示を与えて、ゴールまで導いてやるのだ

## アクションポイントをクリアしよう

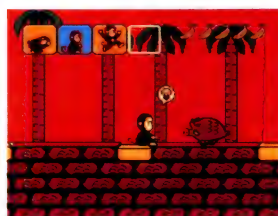
１つのステージにはアクションポイントという場所が、いくつかある。プレイヤーが与える命令とは、この場所でバザールにどういう行動をさせるかを指示するものなんだ。ただし、１つのステージでのアクションポイントと命令を指示できる数は、必ずしも同じ手はない。一通り命令を実行すると最初の命令に戻ってしまうので、各アクションポイントごとに命令を決められるわけではないんだ。ステージ全体を見通して、的確な命令を与えなければならないぞ。

地面の上の黄色いモノがアクションポイント

命令が決まったらスタート。うまくいくかな

アクションポイントに来るとライト（?）が点灯。命令を実行するんだ

## 基本アクションは8種類

バザールへ与える命令は「ジャンプ」や「走る」などの基本的なアクションのほかに、ステージ上の犬などを避けるための「そろり歩き」といったものもあるんだ。また、「走る」のあとに「ジャンプ」させると、通常よりも遠く高くジャンプさせることができたりと、命令を組み合わせることで様々なアクションが可能なのだ。

しゃがみこんでも…

命令を誤るとこんなことに。こうなったらもう抜けられない？

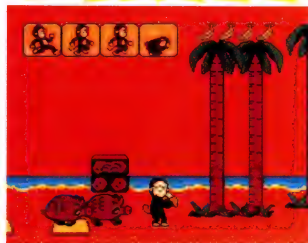
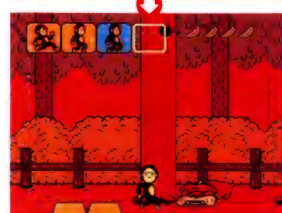
犬のそばを通るときは「そろり歩き」注意深く！

助走をつけてジャンプ！　大きな穴もひとっとび

## アイテムを手に入れよう

頭を悩ます素になりそうなのがアイテムの存在。取らなくてもゴールへは行けるようだが、そばに落ちているのに素通りするのももったいないし、なかには入手すると特別なアクションができるようになるものもあるらしい。どんなアイテムかは分からないけれど、これがないとクリアできないトラップもあるかもしれないぞ。

もらえるものはしっかりともらっておこう

### 元気回復？

バナナをモグモグなんてしている場合じゃないような気もするけど

画面初公開 2つのゲームがプレイできる

# Dead of the Brain Ⅰ・Ⅱ

デッド オブ ザ ブレイン

●メーカー名：NECホームエレクトロニクス ●発売予定日：未定
●媒体：スーパーCD-ROM² ●予定価格：未定
●ジャンル：アドベンチャー ●開発状況30%(8月17日現在)

パソコンで発売された『Dead of the Brain』のⅠ・Ⅱが両方ともプレイすることができる、ちょっとお得なアドベンチャーゲーム。ストーリー的につながりがある2作ではあるが、どちらからでもプレイできるようになるらしいぞ。

いかにもキレている感じの男。血走った目がかなり怖い

左の男の頭に注目。青いカーソルはいったい何を現しているのだろうか

## 18歳以上推奨のホラーアドベンチャーゲーム

今回入手した画面写真は4点。ホラーアドベンチャーというゲーム性のためか、ちょっと暗めな雰囲気がかもし出されている。いきなりのバイオレンスシーンも迫力あるけれど、なかでも気になるのが、敵と思われる集団の1人の頭にあるカーソルらしきもの。18歳以上推奨での発売を予定しているということを考えると、この後の展開も想像できるよね。アニメーションもふんだんに取り入れるようなので、パソコン版とは一味違った恐怖が体験できそうだ。

主人公と恋人との会話。2作とも登場するぞ

こちらは「2」の写真。独特な雰囲気があるね

新着続報 リアルなグラフィックの数々をとくと見よ

# バウンダリー・ゲート

## ドーター・オブ・キングダム

●メーカー名：NECホームエレクトロニクス ●発売予定日：12月
●媒体：CD-ROM ●予定価格：未定
●ジャンル：ロールプレイング ●開発状況60%(8月17日現在)

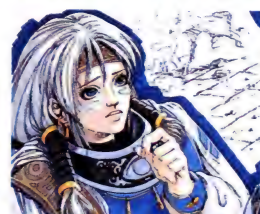
『バウンダリー・ゲート』の続報が早くも到着／ 前号に引き続き美しいグラフィックの数々のほか、次第に明らかになってきた世界観などを、入手したマップとともに紹介していこう。

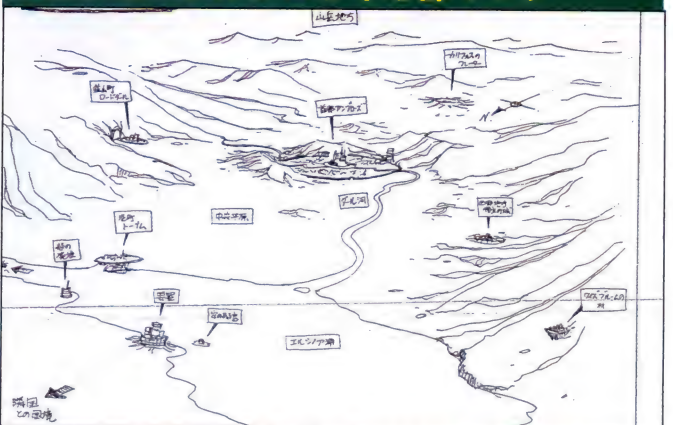
## マップ公開！ 世界の様子が明らかになってきた

マップはモーダルグロウ中心部とのこと。モーダルグロウというのが国名なのか地方名なのかは定かではないが、町や村などがいくつもある冒険し甲斐のあるところなのは間違いないようだ。

レンガ造りの部屋。酒場か食堂といった雰囲気がする

壁にこびりついたカビがさびれた感じをよく出している

アンブローズの北東にあるクレーター

キャラクタの怯えたような表情がよく出ている

### モーダルグロウ中心部マップ

アンブローズとその周辺のマップ。町、村はもちろん、要塞もある

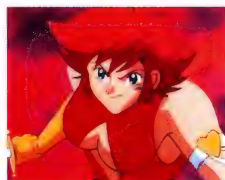
詳細続報　ついに変身シーンを入手!!

# キューティハニーFX

●メーカー名：NECホームエレクトロニクス　●発売予定日：未定
●媒体：CD-ROM　●予定価格：8800円（税別）
●ジャンル：アドベンチャー　●開発状況80％（8月17日現在）

「キューティーハニー」といえば絶対に欠かすことができない変身シーン。その変身シーンの写真をついに入手／　これさえ見られりゃほかには何もいらない!!　という人もいるかもしれないが、最新情報もバッチリ手に入れたのでさっそく紹介しよう。

## 計40分以上のアニメーションに注目!!

ゲームストーリーがＦＸ用のオリジナルストーリーであることはすでに紹介したけど、グラフィックもＦＸ用に新規に描き起こされたものが１万枚以上というボリューム。原作のダイナミック企画の監修のもと、40分以上ものアニメーションを存分に楽しむことができる。なかでも特に注目したいのが変身シーン。写真で見てもこれだけの出来栄え、実際のアニメーションが早く見てみたいね。

戦闘シーンもなかなかの迫力。アニメーションでバトル？

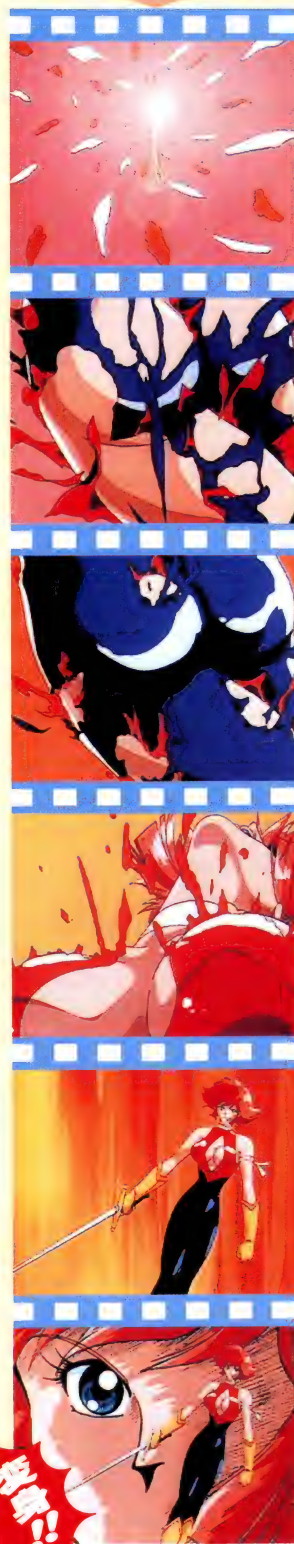
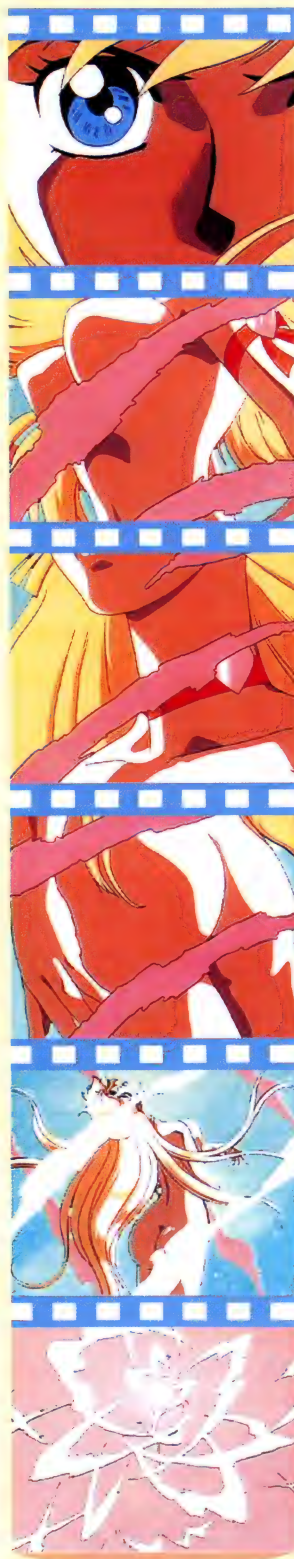
新たに描き起こされたグラフィックの数々に注目だ

## 随所に盛り込まれた　サブイベントの数々

このゲームでは、随所に「ミスコン」や「バーチャルシアター」といったミニイベントが盛り込まれている。「ミスコン」は文字通り「ミスコンテスト」、「バーチャルシアター」はプレイヤーとハニーが出演者となってミニドラマを体験することができるらしい。

格闘イベントもあるらしい

ゲームの本筋とは関係なく、ミニドラマが展開されるらしい。いったいどんな内容になるか楽しみだね

## うれしはずかし!!　変身シーン公開

# 新作発売カレンダー

## ★PCエンジン

記号の見方
SCD…スーパーCD-ROM²
AC…アーケードカード
※価格はすべて税別です

| 発売日 | ゲームタイトル | 媒体 | メーカー名 | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| 9月22日 | 真怨霊戦記 | SCD | フジコム | 8500円 |
| 9月29日 | 同級生 | SCD | NECアベニュー | 8800円 |
| 9月29日 | ザ・ティーヴィーショー | SCD | ライトスタッフ | 6800円 |

延期になってしまっていた「同級生」の発売日が9月29日に正式決定。開発も順調に進み、完成度は90%以上の模様。発売が延期になったにもかかわらず、相変わらず前人気で第1位を独走する「同級生」。夏休みは終わってしまうけど、もう1つの「素敵な夏休み」がもうすぐ体験できるぞ。

**9月30日 PC Engine FAN 11月号発売！**

| 発売日 | ゲームタイトル | 媒体 | メーカー名 | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| 10月13日 | Linda³ | SCD・AC両対応 | NECホームエレクトロニクス | 7800円 |
| 10月14日 | スペースファンタジーゾーン | SCD | NECアベニュー | 4800円 |
| 10月予定 | 将棋データーベース 棋友 | SCD | セタ | 未定 |
| 発売日未定 | DE・JA | SCD | NECアベニュー | 未定 |
| | 魔導物語Ⅰ 炎の卒園児 | AC専用 | NECアベニュー | 7800円 |
| | モンスターメーカー 神々の方舟 | SCD | NECアベニュー | 未定 |
| | Go／Go／バーディチャンス | SCD | NECホームエレクトロニクス | 7800円 |
| | バザールでござーるのゲームでござーる | SCD | NECホームエレクトロニクス | 未定 |
| | Dead of the Brain Ⅰ・Ⅱ | SCD | NECホームエレクトロニクス | 未定 |
| | スチームハーツ | SCD | テイジイエル | 未定 |
| | ヴァージン・ドリーム | SCD | 徳間書店インターメディア | 未定 |
| | もってけたまご | SCD | ナグザット | 未定 |
| | Jリーグパワースタジアム | AC専用 | ハドソン | 未定 |
| | 銀河婦警伝説サファイア | AC専用 | ハドソン | 未定 |
| | 聖夜物語 | SCD | ハドソン | 未定 |

## 最新はみ出し情報

●NECホームエレクトロニクスから8月25日に発売される予定だった『ルナティックドーンFX』が、11月に発売延期となってしまった。

●フジコムから発売予定の『真怨霊戦記』の発売日が9月22日に決定。価格は8500円。

●NECホームエレクトロニクスから発売予定の『キューティーハニーFX』が11月に発売決定。価格は8800円。

●NECホームエレクトロニクスがスーパーCD-ROM²で『バザールでござーるのゲームでござーる』と、『Dead of the Brain Ⅰ・Ⅱ』の2タイトルの発売を発表。発売日、価格は未定。

●テイジイエルがFXで『アドヴァンストV.G FX(仮称)』の発売を発表。発売日、価格は未定。

●ハドソンから発売予定の『シューティング(仮称)』の正式タイトルが、『銀河婦警伝説サファイア』に決定。発売日、価格は未定。

●フジコムから発売予定の、『アニメカードゲーム(仮称)』の正式タイトルが『ときめきカードパラダイス』に決定。発売日、価格は未定。

## ★PC-FX

| 発売日 | ゲームタイトル | メーカー名 | 価格 |
|---|---|---|---|
| 9月22日 | パチ夫くんFX 幻の島大決戦 | NECホームエレクトロニクス | 8800円 |
| 10月27日 | ブルー・シカゴ・ブルース | NECホームエレクトロニクス | 8800円 |
| 11月17日 | スーパーパワーリーグFX | ハドソン | 8800円 |
| 11月予定 | キューティーハニーFX | NECホームエレクトロニクス | 8800円 |
| 11月予定 | ルナティックドーンFX | NECホームエレクトロニクス | 8800円 |
| 12月8日 | 鬼神童子ZENKI(仮称) | ハドソン | 8800円 |
| 12月予定 | アニメフリークFXVol.2 | NECホームエレクトロニクス | 未定 |
| 12月予定 | お嬢様捜査網 | NECホームエレクトロニクス | 未定 |
| 12月予定 | パワードールFX | NECホームエレクトロニクス | 8800円 |
| 12月予定 | バウンダリー・ゲート・ドーター・オブ・キングダム | NECホームエレクトロニクス | 未定 |
| 12月予定 | マスターズ 遙かなるオーガスタ3(仮称) | NECホームエレクトロニクス | 未定 |
| '96年1月 | ラスト・レベレーション | NECホームエレクトロニクス | 未定 |
| '96年3月 | アニメフリークFXVol.3 | NECホームエレクトロニクス | 未定 |
| '96年6月 | ペブルビーチの波濤(仮称) | NECホームエレクトロニクス | 未定 |
| | チップちゃんキィーック！ | NECホームエレクトロニクス | 未定 |
| '96年7月 | ラスト・インペリアル・プリンス | NECホームエレクトロニクス | 未定 |
| 発売日未定 | 卒業R | NECアベニュー | 未定 |
| | 同級生2 | NECアベニュー | 未定 |
| | ドラゴンナイト4 | NECアベニュー | 未定 |
| | 英雄志願(仮称) | NECホームエレクトロニクス | 未定 |
| | ガールズ・オン・ザ・パーム・トップ(仮称) | NECホームエレクトロニクス | 未定 |
| | きゃんきゃんバニーDX(仮称) | NECホームエレクトロニクス | 未定 |
| | 上海 万里の長城 | NECホームエレクトロニクス | 未定 |
| | 続 初恋物語 修学旅行 | NECホームエレクトロニクス | 未定 |
| | バーチャルインベーダー(仮称) | NECホームエレクトロニクス | 8800円 |
| | ファイアーウーマン 纏組 | 徳間書店／NECホームエレクトロニクス | 未定 |
| | ファーランドストーリーFX | NECホームエレクトロニクス | 未定 |
| | 麻雀(仮称) | NECホームエレクトロニクス | 未定 |
| | 麻雀FX(仮称) | NECホームエレクトロニクス | 未定 |
| | 負けるな／魔剣道Z(仮称) | NECホームエレクトロニクス | 未定 |
| | 女神天国Ⅱ(仮称) | NECホームエレクトロニクス | 未定 |
| | レーシング(仮称) | NECホームエレクトロニクス | 未定 |
| | ボイスパラダイス | NECホームエレクトロニクス | 未定 |
| | 銀河お嬢様伝説ユナFX(仮称) | ハドソン | 未定 |
| | 天外魔境ⅢNAMIDA | ハドソン | 未定 |
| | ときめきカードパラダイス | フジコム | 未定 |
| | アドヴァンストV.G FX(仮称) | テイジイエル | 未定 |

## ★LD-ROM²

| 発売日 | ゲームタイトル | メーカー名 | 価格 |
|---|---|---|---|
| 発売日未定 | UFO & E・T | パイオニア | 未定 |

Human Hudson

# 戦慄のデジタルホラー

あなたはこの恐怖にどこまで耐えられるか?

聞け、失われし魂たちの叫びを……、
知れ、現世に残された霊たちの遺恨を……、
切々と訴えかける哀願が、今恐怖となって、ここに蘇る。

監修・出演
稲川淳二

ユーモアアクセス
新情報満載の、新テレフォンサービス!
■札幌/011-814-9900 ■東京/03-3260-9901 ■名古屋/052-586-9900
■大阪/06-251-9900 ■福岡/092-713-9900

ゲームサポートセンター
営業時間/13:00~18:00 ◆土・日・祝祭日はお休みです。
東京 03-5261-2060 大阪 06-251-0322 札幌 011-821-7015
◆尚、ウラワザに関する質問にはお答えできませんのでご了承ください。
ハガキによるご質問は 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1-18 ハドソンビル ゲームサポートセンター行

実話のみを厳選収録。
実写取り込み＆3D立体サウンドで蘇る、
すさまじい恐怖の連続！

稲川淳二が恐怖体験談を
自らの肉声で語る！

一般から寄せられた
恐怖実話を音と
映像でリアルに再現！

恐怖度倍増！幻想絵画採用！！

おどろおどろしい霊界を描く、
リアリティーにも注目。

日本全国から集められた
学校の七不思議を
徹底紹介！
心霊現象の
疑似体験も可能に‼

厳選100話、恐怖の心霊実話集。

価格6,800円（税別）
絶賛好評発売中

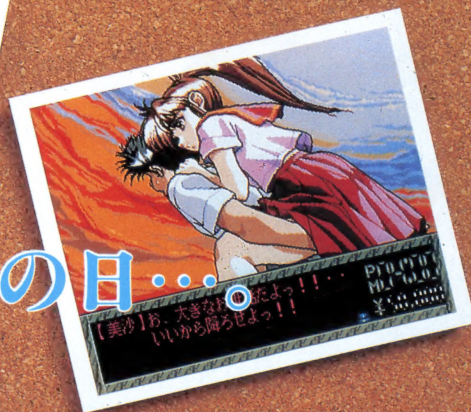
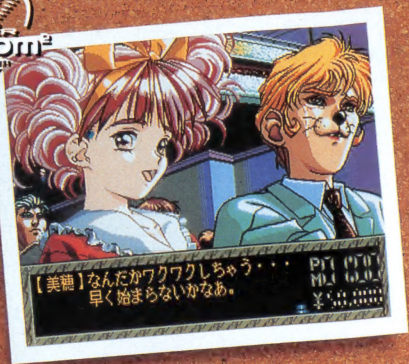
心霊スポットも同時紹介。
逸話・アクセスなど、
その詳細が明らかになる！

## ― 本ソフトの体験に当たってのご注意 ―

◆ 心臓の弱い方、または入学前のお子様の一人きりでの体験は避けてください。
◆ このソフトで聞いた（見た）ことは、決っして他人には語らないようにして下さい。
万一、災いがふりかかってきた場合、その責任は負いかねます。
◆ また、このソフトの体験によって、実際に招霊、霊体験等がおこった場合も、その責任は負いかねます。
◆ 霊感の強すぎる方で、途中こちらのプログラムしている以外のものが見える場合があるかもしれません。
あしからずご了承ください。
◆ より一層の恐怖を楽しみたい方は部屋の明かりを消し、暗闇の中でお楽しみください。
また、ヘッドフォンを着用されると、より効果的ですが、その場合は背後の気配にお気をつけください。



本　　　　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目4番22号 ハドソンビル TEL 011-841-4622 FAX 011-821-1854
ハドソン東京　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622 FAX 03-3235-4653
ハドソン大阪　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622 FAX 06-251-6244
（ハドソン札幌・ハドソン名古屋・ハドソン福岡）

# 同級生（どうきゅうせい）

**9月29日発売** 希望小売価格 **8,800円**(税別)

## 竹井正樹氏描き下ろしオリジナルキャラクター登場！

CDロムロム版「同級生」には、竹井正樹氏描き下ろしによるオリジナルキャラクター2人が登場。
オリジナルストーリーも加えられ、「同級生」の新たなるページが今、開かれます。

## 初回特典！人気声優が歌うオリジナルエンディングソング

エンディングテーマに山下達郎氏「さよなら夏の日」を収録すると共に、初回版だけの特典として、人気声優陣が歌うオリジナルエンディングソングを収録。サントラCDにも収録されない、ここだけの珠玉の名曲です。

©1995 NEC Avenue, Ltd.
LICENCED BY élf エ・ル・フ

**NECアベニュー株式会社**
〒213 神奈川県川崎市高津区久本3-14-1
マルチメディア事業部
◀お問い合わせ(月～金曜日／午後1時～午後6時)
**044(844)8976** •テープサービス **044(844)8973**

T1013655100642

次号予告
9月30日発売の11月号は、創刊7周年の記念号。レインボープロジェクトもいよいよ大づめ。声優さんの大特集を予定しているのだ。


雑誌13655-10
印刷・大日本印刷株式会社 Printed in Japan

PC Engine FAN
1995年 OCTOBER 10月号
第3種郵便物認可
平成7年10月1日発行第8巻第10号(通巻83号)
発行人／山森 尚・編集人／北根紀子
発行 徳間書店インターメディア(株) 〒105 東京都港区東新橋1-1-16
編集／03(3573)8606 広告／03(3573)8612
発売(株)徳間書店 〒105-55 東京都港区東新橋1-1-16 Tel. 03(3573)0111(代)
特別定価640円(本体621円)